

**PENINGKATAN KEAKTIFAN BELAJAR ANAK PADA PELAJARAN  
DASAR MATEMATIKA MELALUI METODE TGT MENGGUNAKAN  
MEDIA BERBASIS MIKROKONTROLER DAN IC SUARA  
DI TK BAITTUROHIIM**

**SKRIPSI**

Diajukan Kepada Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta  
Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh  
Gelar Sarjana Pendidikan Teknik



**Oleh :**

**GANISH WARDHANI EKARIZKY**

**05502241015**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK ELEKTRONIKA  
FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
2011**

# **Peningkatan Keaktifan Belajar Anak Pada Pelajaran Dasar Matematika Melalui Metode TGT Menggunakan Media Berbasis Mikrokontroler dan IC Suara di TK Baitturohiim**

*Oleh:*  
*Ganish Wardhani Ekarizky*  
*05502241015*

## **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk menerapkan model pembelajaran *team games tournament* (TGT) dan untuk mengetahui peningkatan keaktifan belajar dalam pembelajaran dasar matematika yaitu pengenalan angka, warna, dan bentuk geometri untuk anak pra sekolah. Penelitian ini adalah hasil dari implelementasi media pembelajaran pengenalan angka, warna, dan bentuk geometri menggunakan Mikrokontroler Atmega8525 dan IC Suara ISD25120 yang sebelumnya telah dibuat oleh Sulistyoko Eko.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*) model Kemmis dan Taggart. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus dengan subjek penelitian seluruh anak kelompok A di TK Baitturohiim. Pengumpulan data dilakukan dengan observasi, dan dokumentasi. Instrumen yang digunakan berupa lembar observasi, dan catatan lapangan. Setiap pertemuan menggunakan langkah-langkah: perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Data tentang keaktifan anak diperoleh melalui pengamatan kelas untuk membandingkan tingkat keaktifan belajar anak tiap pertemuan. Catatan lapangan digunakan untuk menggambarkan tentang kondisi situasi kelas pada setiap pertemuan. Data tentang hasil belajar anak yaitu berupa tugas Lembar Kerja Anak digunakan untuk mendapatkan pemenang dari turnamen.

Hasil penelitian menunjukkan penerapan pendekatan pembelajaran kooperatif pada pembelajaran pengenalan angka, warna, dan bentuk geometri dengan metode *team games tournament* (TGT) adalah dengan memberikan penjelasan materi, belajar kelompok, permainan, turnamen dan penghargaan tim. Hasil akhir pencapaian persentase pada keaktifan perhatian anak terhadap guru diperoleh 75%. Hasil akhir pencapaian persentase pada keaktifan menjawab pertanyaan guru diperoleh 83,3%. Hasil akhir pencapaian persentase pada keaktifan mengemukakan pendapat diperoleh 66,7%. Hasil akhir pencapaian persentase pada keaktifan menyelesaikan tugas individu diperoleh 75%. Hasil akhir pencapaian persentase pada keaktifan menyelesaikan tugas kelompok diperoleh 75%. Hasil akhir pencapaian persentase pada keaktifan mengikuti permainan diperoleh 91,6%. Hasil akhir pencapaian persentase pada keaktifan antusiasme dan semangat anak diperoleh 91,6%.

**Kata Kunci :** *Team Games Tournament* (TGT), Keaktifan Belajar Anak

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan Taman kanak-kanak memiliki peranan yang besar dalam membantu meletakkan dasar bagi perkembangan anak dalam hal moral, nilai-nilai agama, sosial emosional, konsep diri, disiplin dan kemandirian serta mengembangkan kemampuan fisik, kognitif, bahasa dan seni. Kualitas masa kanak-kanak adalah cerminan dari kualitas bangsa di masa yang akan datang. Satuan pendidikan prasekolah meliputi TK, Kelompok Bermain dan Penitipan Anak. TK terdapat di jalur pendidikan luar sekolah. Pendidikan TK adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak usia 4 sampai 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Dalam kegiatan pembelajaran guru perlu memberikan dorongan kepada peserta didik untuk mengungkapkan kemampuannya dalam membangun gagasan. Guru berperan sebagai fasilitator dan bertanggung jawab untuk menciptakan situasi yang dapat menumbuhkan prakarsa, motivasi, dan tanggung jawab peserta didik untuk belajar. Disamping itu guru dalam mengelola kegiatan pembelajaran hendaknya mampu mengembangkan pola interaksi antara berbagai pihak yang terlibat di dalam pembelajaran dan harus

pandai memotivasi peserta didik untuk terbuka, kreatif, responsif, interaktif dalam kegiatan pembelajaran.

Dalam melakukan kegiatan pembelajaran, pendidik perlu memberikan kegiatan yang sesuai dengan tahapan perkembangan anak, Proses pembelajaran yang menyenangkan apabila didukung oleh media dalam bentuk alat peraga yang menyenangkan pula. Adanya alat peraga sebagai media pembelajaran dapat menarik perhatian anak-anak dan juga dapat mengajarkan banyak hal karena dengan alat peraga anak-anak dapat belajar sambil bermain. Namun tidak semua TK mempunyai media dan alat peraga yang dapat digunakan dalam tiap kegiatan belajar mengajar hal ini dikarenakan adanya perbedaan tingkat kemampuan keuangan di TK.

Melihat persoalan di atas, maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul “Peningkatan Keaktifan Belajar Anak Pada Pelajaran Dasar Matematika Melalui Metode TGT Menggunakan Media Berbasis Mikrokontroler dan IC Suara di TK Baitturohiim.

## **B. Identifikasi Masalah**

Dari latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka dapat dikemukakan beberapa permasalahan utama yaitu:

1. Kurangnya pemahaman tentang dunia anak dan bagaimana proses perkembangan anak.

2. Belum adanya kondisi dan stimulasi yang sesuai dengan kebutuhan anak agar pertumbuhan dan perkembangan anak dapat tercapai secara optimal.
3. Kurangnya pendidik anak TK yang mampu merancang, mengembangkan dan melaksanakan kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak.
4. Masih kurangnya media pembelajaran dalam bentuk alat peraga dan metode mengajar untuk mendukung proses kegiatan belajar mengajar yang efektif dan efisien.
5. Tidak semua TK mempunyai media dan alat peraga yang dapat digunakan dalam tiap kegiatan belajar mengajar hal ini dikarenakan adanya perbedaan tingkat kemampuan keuangan di TK.
6. Metode pembelajaran di TK seperti pengenalan lambang bilangan, pengenalan warna dan bentuk geometri masih bersifat pasif.

### **C. Batasan Masalah**

Fokus permasalahan dibatasi pada implementasi atau penerapan model pembelajaran dasar matematika untuk anak menggunakan media berbasis Mikrokontroler dan IC suara melalui metode TGT di TK Baitturohiim, media yang digunakan merupakan hasil proyek akhir dari Sdr. Sulistyono dengan judul Mikrokontroler Atmega8535 dan IC Suara 25120 sebagai media pengenalan angka, warna, dan bentuk geometri untuk anak pra sekolah.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam Penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimanakah implementasi model pembelajaran dasar matematika menggunakan media pengenalan angka, warna, dan geometri melalui metode TGT di TK Baitturohiim?
2. Bagaimanakah pelaksanaan metode TGT pada pembelajaran dasar matematika untuk pendidikan anak pra sekolah menggunakan media pengenalan angka, warna, dan geometri di TK Baitturohhiim?
3. Bagaimanakah peningkatan keaktifan anak pada pembelajaran dasar matematika dengan menggunakan media pengenalan angka, warna, dan geometri melalui metode TGT di TK Baitturohiim?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang dikemukakan di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk :

1. Menerapkan metode TGT untuk pembelajaran dasar matematika menggunakan media pengenalan angka, warna, dan geometri di TK Baitturohiim.
2. Mengetahui pelaksanaan pembelajaran dasar matematika menggunakan media pengenalan angka, warna, dan geometri melalui metode TGT di TK Baitturohiim.

3. Meningkatkan keaktifan anak pada pembelajaran dasar matematika menggunakan media pengenalan angka, warna, dan geometri melalui metode TGT di TK Baitturohiim.

## **F. Manfaat Penelitian**

Manfaat dari Penelitian ini antara lain:

1. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membangkitkan motivasi belajar anak-anak, dan mendukung proses pembelajaran lebih menarik.

2. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan menjadi solusi agar KBM dapat berjalan secara efektif dan efisien sesuai dengan kurikulum..

3. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan mampu mendukung penyelenggaraan KBM, menambah koleksi media pembelajaran serta mendapatkan kepercayaan masyarakat sebagai TK yang kreatif.

## **G. Indikator keberhasilan**

Terjadi peningkatan keaktifan anak dalam kegiatan belajar mengajar khususnya dalam pembelajaran matematika dasar. Peningkatan keaktifan anak terjadi pada setiap pertemuan pada pembelajaran matematika dasar. Peningkatan belajar anak aktif dapat dilihat pada lembar observasi keaktifan anak di setiap pertemuan.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Deskripsi Teori**

Peningkatan keaktifan belajar anak TK dengan strategi belajar *Teams Games Tournament (TGT)* adalah salah satu usaha untuk meningkatkan keaktifan belajar anak. Dalam penelitian ini peneliti mencoba mengulas perihal pengertian yang menyangkut keaktifan belajar anak TK.

##### **1. Pembelajaran**

Menurut Mohammad Soleh (1998: 20) istilah pembelajaran diartikan sebagai kegiatan guru membantu siswa dalam belajar. Pekerjaan membantu siswa belajar yang dimaksud antara lain menciptakan lingkungan belajar, memotivasi siswa dan mengendalikan disiplin dan suasana belajar. Termasuk dalam kegiatan ini antara lain menyediakan sumber belajar, merancang kegiatan yang harus dilakukan siswa, mengatur pengalokasian waktu, menyediakan tempat belajar, dan mengatur pengelolaan kelas.

Menurut Oemar Hamalik (2003: 57) pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran. Istilah pembelajaran berhubungan erat dengan pengertian belajar dan mengajar. Belajar, mengajar dan pembelajaran



terjadi bersama-sama. Belajar dapat terjadi tanpa guru atau tanpa kegiatan mengajar dan pembelajaran formal lain. Sedangkan mengajar meliputi segala hal yang guru lakukan di dalam kelas. Apa yang dilakukan guru agar proses belajar mengajar berjalan lancar, bermoral dan membuat siswa merasa nyaman merupakan bagian dari aktivitas mengajar, juga secara khusus mencoba dan berusaha untuk mengimplementasikan kurikulum dalam kelas.

Dengan kata lain, proses pembelajaran yaitu proses yang meliputi : (1) Guru memotivasi siswa, (2) guru mengendalikan suasana dan lingkungan belajar, dan (3) Guru menyediakan sumber belajar, merancang kegiatan yang harus dilakukan siswa, mengatur pengalokasian waktu, menyediakan tempat belajar, dan mengatur pengelolaan kelas.

#### **a. Keaktifan Belajar**

Menurut Anton M. Mulyono (2001:26), Aktivitas artinya “kegiatan/ keaktifan”. Jadi segala sesuatu yang dilakukan atau kegiatan-kegiatan yang terjadi baik fisik maupun non-fisik, merupakan suatu aktifitas. Sedangkan Belajar menurut Oemar Hamalik (2001:28) adalah “Suatu proses perubahan tingkah laku individu melalui interaksi dengan lingkungan”. Aspek tingkah laku tersebut adalah pengetahuan, pengertian, kebiasaan, keterampilan, apresiasi, emosional, hubungan sosial, jasmani, etis atau budi pekerti dan sikap. Jika seseorang telah belajar maka akan terlihat terjadinya perubahan pada salah satu atau beberapa aspek tingkah laku tersebut.

Dari uraian tentang belajar di atas peneliti berpendapat bahwa dalam belajar terjadi dua proses yaitu: (1) Perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang sedang belajar, (2) Interaksi dengan lingkungannya, baik berupa pribadi, fakta, dsb.

#### **b. Keaktifan siswa**

Aktivitas siswa dalam belajar itu banyak sekali macamnya, sehingga para ahli mengadakan klasifikasi. Suradi dalam Sardiman (2001) menyatakan bahwa salah satu ciri terjadinya proses belajar adalah ditandai dengan adanya aktivitas siswa. Indikator yang menyatakan aktivitas siswa dalam proses belajar mengajar menurut Paul B. Diedrich dalam Sardiman (1992:100) adalah:

- 1) *Visual activities*, yang termasuk di dalamnya: membaca, memperhatikan gambar demonstrasi, percobaan, pekerjaan orang lain.
- 2) *Oral activities*, seperti menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi, interupsi.
- 3) *Listening activities*, sebagai contoh mendengarkan; uraian, percakapan, diskusi, musik, pidato.
- 4) *Writing activities*, misalnya: menulis cerita, karangan laporan, angket, menyalin.
- 5) *Drawing activities*, misalnya: menggambar, membuat grafik, peta, diagram.

- 6) *Motor activities*, yang termasuk di dalamnya antara lain melakukan percobaan, membuat konstruksi, model mereparasi, bermain, berkebun, beternak.
- 7) *Mental activities*, sebagai contoh: menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisa, melihat hubungan, mengambil keputusan.
- 8) *Emotional activities*, misalnya: menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, berani, tenang, gugup.

Menurut Soemanto (2003:107), macam-macam keaktifan belajar yang dapat dilakukan oleh siswa dalam beberapa situasi yaitu meliputi: (1) Mendengarkan, (2) Memandang, (3) Meraba, mencium dan mencicipi, (4) Menulis atau mencatat, (5) Membaca, (6) Membuat ringkasan, (7) Mengamati tabel, diagram dan bagan, (8) Menyusun kertas kerja, (9) Mengingat, (10) Berpikir, (11) Latihan atau praktek.

Keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar adalah pada waktu guru mengajar, guru harus mengusahakan agar siswanya aktif, jasmani maupun rohani yang meliputi: (1) Keaktifan indera: pendengaran, penglihatan, peraba dan lain-lain, (2) Keaktifan akal: akal anak-anak harus aktif untuk memecahkan masalah, (3) Keaktifan ingatan, yaitu aktif menerima bahan pelajaran yang disampaikan oleh guru, (4) Keaktifan emosi, murid senantiasa berusaha mencintai mata pelajaran yang disampaikan oleh guru.

Menurut Mary Hohmann (1995) dalam Masitoh (2005) belajar aktif diartikan sebagai belajar tempat anak berbuat dengan objek-objek dan berinteraksi dengan orang, ide serta kejadian-kejadian untuk membangun pemahaman baru. Anak membangun pengetahuannya untuk membantu mereka memahami dunianya atau lingkungannya. Cara yang dilakukan anak adalah melalui eksplorasi, bertanya, menjawab pertanyaan tentang bahan-bahan, kejadian, gagasan-gagasan, tentang rasa ingin tahunya serta memecahkan masalah. Lebih lanjut Michele Graves (1989) mengemukakan bahwa belajar aktif merupakan proses tempat anak usia dini mengeksplorasi lingkungan melalui mengamati, meneliti, menyimak, menggerakkan badan, menyentuh, mencium, meraba dan membuat sesuatu terjadi dengan objek-objek yang ada di sekitar anak.

Dari berbagai uraian di atas, peneliti mengambil kesimpulan bahwa indikator keaktifan siswa sebagai berikut: (1) Memperhatikan penjelasan guru, (2) Menjawab pertanyaan, (3) Mengemukakan pendapat, (4) Menyelesaikan tugas individu, (5) Menyelesaikan tugas kelompok, (6) Mengikuti permainan, (7) antusias dan semangat.

## **2. Media Pembelajaran**

Dua unsur yang amat penting dalam proses pembelajaran adalah metode mengajar dan media pengajaran. Pemilihan salah satu metode

mengajar tertentu akan mempengaruhi jenis media pengajaran yang sesuai, meskipun masih ada berbagai aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilih media, antara lain tujuan pengajaran, jenis tugas dan respon yang diharapkan siswa kuasai setelah pengajaran berlangsung, dan konteks pembelajaran termasuk karakteristik siswa.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaruan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Untuk itu guru harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pembelajaran, yang meliputi (Oemar Hamalik, 1994 : 6) :

- 1) Media sebagai alat komunikasi guna lebih mengefektifkan proses belajar mengajar.
- 2) Fungsi media dalam rangka mencapai tujuan pendidikan.
- 3) Seluk-beluk proses belajar.
- 4) Hubungan antara metode mengajar dan media pendidikan.
- 5) Nilai atau manfaat media pendidikan dalam pengajaran.
- 6) Pemilihan dan penggunaan media pendidikan.
- 7) Berbagai jenis alat dan teknik media pendidikan.
- 8) Media pendidikan dalam setiap mata pelajaran.
- 9) Usaha inovasi dalam media pendidikan.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan

pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya.

Menurut Kemp & Dayton (1985:280 yang dikutip Arsyad Azhar (2005:19) mengemukakan tiga fungsi utama media pembelajaran, apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok, atau kelompok pendengar yang besar jumlahnya, yaitu (1) memotivasi minat dan tindakan, (2) menyajikan informasi, dan (3) memberi instruksi.

Lebih lanjut *Encyclopedia of Educational Research* dalam Hamalik (1994:15) merincikan manfaat media pendidikan sebagai berikut :

- 1) Meletakkan dasar-dasar yang konkret untuk berpikir, oleh karena itu mengurangi verbalisme.
- 2) Memperbesar perhatian siswa.
- 3) Meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar, oleh karena itu membuat pelajaran lebih mantap.
- 4) Memberikan pengalaman nyata yang dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri di kalangan siswa.
- 5) Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan kontinyu, terutama melalui gambar hidup.
- 6) Membantu tumbuhnya pengertian yang dapat membantu perkembangan kemampuan berbahasa.

- 7) Memberikan pengalaman yang tidak mudah diperoleh dengan cara lain, dan membantu efisiensi dan keragaman yang lebih banyak dalam belajar.

### **3. Media Pembelajaran Warna, Angka dan Geometri di TK**

Ruang lingkup Kurikulum TK dan RA meliputi beberapa aspek perkembangan. Aspek-aspek perkembangan tersebut dipadukan dalam bidang pengembangan yang utuh mencakup :

#### **a. Media Pembelajaran Pengenalan Warna**

Berdasarkan Standar Kompetensi TK dan RA tahun 2004, pengenalan warna dilakukan dengan cara belajar sambil bermain. Proses pembelajaran dilakukan dengan alat bantu berupa media pembelajaran.



Gambar 1. Media Pengenalan Warna Dasar

Selanjutnya dengan dibimbing oleh guru, peserta didik akan menyebutkan warna benda disekitarnya, contoh warna baju, meja, papan tulis dan lainnya. Media pembelajaran ini dapat mengembangkan aspek kognitif dan bahasa pada anak.

#### **b. Media Pembelajaran Pengenalan Angka (Lambang Bilangan)**

Pengenalan berhitung tidak diajarkan secara langsung sebagai pembelajaran kepada para anak didik di taman kanak-kanak. Baca, tulis dan hitung atau calistung diajarkan dalam kerangka

pengembangan seluruh aspek tumbuh kembang anak, dilakukan sambil bermain, dan disesuaikan dengan tugas perkembangan anak. Media pembelajaran yang sering digunakan berupa poster bergambar angka dan *puzzle* angka yang mempunyai warna beraneka ragam.



Gambar 2. Media Pengenalan angka

Media pengenalan angka berupa poster dan *puzzle* dapat membantu anak mengembangkan kemampuan kognitif, bahasa dan motorik halus.

### c. Media Pembelajaran Bentuk Geometri Dasar

Salah satu tujuan sub pengembangan kemampuan kognitif didalam standar kompetensi TK dan RA tahun 2004 adalah Anak Dapat Mengenal Bentuk Geometri. Media pembelajaran bentuk geometri pada umumnya berbentuk gambar, *puzzle*, dan model balok susun.



Gambar 3. Contoh Pengenalan Bentuk Geometri

Indikator yang dituju adalah Anak mampu menyebutkan dan menunjuk bentuk-bentuk geometri, mengelompokkan bentuk bentuk geometri, dan menyebutkan serta menunjukkan benda-benda yang berbentuk geometri.





Gambar 4. Model puzzle Bentuk Dasar Geometri

Dalam perkembangannya, media pembelajaran untuk Taman Kanak-Kanak dibuat secara terpadu misalnya media pembelajaran untuk warna dipadukan dengan bentuk geometri, media pembelajaran warna dipadukan dengan media pengenalan bilangan, dan gabungan dari media pengenalan Warna, Angka dan Bentuk Geometri.



Gambar 5. Media pengenalan geometri

Media pembelajaran seperti gambar 5 merupakan gabungan dari media untuk mengenal warna dan bentuk geometri. Selain ditujukan untuk membantu perkembangan aspek kognitif, media tersebut juga mengembangkan aspek motorik halus pada siswa.



Gambar 6. *Puzzle* Angka

Media pada gambar 6 adalah media untuk belajar mengenal lambang bilangan. Warna lambang bilangan atau angka sengaja mempunyai warna yang berbeda-beda, selain untuk membuat lebih menarik, tanpa sadar anak akan belajar dua kompetensi pelajaran yaitu belajar mengenal lambang bilangan dan mengenal angka.

Lambang merupakan visualisasi dari berbagai konsep. misalnya lambang 7 untuk menggambarkan konsep bilangan tujuh, merah untuk menggambarkan konsep warna, besar untuk menggambarkan konsep ruang, dan persegi empat untuk menggambarkan konsep bentuk. Media pembelajaran warna, angka dan bentuk geometri yang baik memuat seluruh aspek yang terdapat pada Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar (SK KD), menganut prinsip-prinsip serta persyaratan media yang berlaku bagi Taman Kanak-Kanak.

#### **4. Anak Pra Sekolah**

Menurut Biechler dan Snowman yang dikutip (Soemiarti padmonodewo, 2003:19) yang dimaksud dengan anak pra sekolah adalah mereka yang berusia 3-6 tahun. Mereka biasanya mengikuti program pra sekolah dan *kindergarten*. Sedangkan di Indonesia, umumnya mereka mengikuti program Tempat Penitipan Anak (3bulan – 5 tahun) dan kelompok bermain (usia 3 tahun), sedangkan pada usia 4-6 tahun mereka mengikuti program Taman Kanak-Kanak.

Seperti dikutip (Soemiarti padmonodewo, 2003:19) teori Erik Erikson menyatakan perkembangan kepribadian seseorang dengan titik berat pada perkembangan psikososial tahapan 0-1 tahun, berada pada tahapan oral sensorik dengan krisis emosi antara '*trust versus mistrust*', tahapan 3-6 tahun, mereka berada dalam tahapan dengan krisis '*autonomy versus shame & doubt*' (2-3 tahun), '*initiative versus guilt*' (4-5 tahun) dan tahap usia 6-11 tahun mengalami krisis '*industry versus inferiority*'.

Dari teori Piaget yang dikutip (Soemiarti padmonodewo, 2003:19) menyebutkan perkembangan kognitif, perkembangan dari tahapan sensorimotor (0-2 tahun), praoperasional (2-7 tahun), operasional konkret (7-12 tahun), dan operasional formal (12-15 tahun), maka perkembangan kognitif anak masa pra sekolah berada pada tahap praoperasional. Beberapa ciri perilaku yang mencerminkan kreativitas alamiah anak usia dini yaitu :

- 1) Anak senang menjajaki lingkungannya, mengamati dan memegang segala sesuatu, mendekati segala macam tempat atau sudut seakan-akan mereka haus akan pengalaman. Rasa ingin tahu anak terhadap segala sesuatu sangat besar.
- 2) Anak senang melakukan eksperimen. Hal ini nampak dari perilaku anak yang senang mencoba-coba dan melakukan hal-hal yang sering membuat orang tua atau guru keheranan dan tidak jarang pula merasa tidak berdaya menghadapi tingkah laku anak seperti senang membongkar-bongkar barang atau alat permainan.

- 3) Anak senang mengajukan berbagai pertanyaan yang terkadang orang tua atau guru tidak mampu menjawabnya. Anak seolah-olah merasa tidak pernah puas untuk berbagai jawaban yang diberikan.
- 4) Anak selalu ingin mendapatkan pengalaman-pengalaman baru, ia senang melakukan/mencoba berbagai hal. Senang “berpetualang” nampaknya merupakan salah satu ciri anak usia dini, anak terbuka terhadap rangsangan-rangsangan baru.
- 5) Anak memiliki sifat spontan dan cenderung menyatakan pikiran dan perasaannya sebagaimana adanya, tanpa adanya hambatan.
- 6) Anak jarang menunjukkan rasa bosan, selalu ingin melakukan sesuatu.
- 7) Anak memiliki daya imajinasi yang tinggi. Kreativitas perlu dipupuk sedini mungkin karena usia dini merupakan masa yang sangat subur untuk mengembangkan kreativitas anak, dan usia dini merupakan masa yang kritis untuk perkembangan kreativitas dan proses-proses intelektual lainnya. Proses-proses mental yang dikembangkan pada usia ini akan menjadi bagian menetap dari individu dan akan mempunyai dampak terhadap perkembangan intelektual selanjutnya.

## 5. Media Belajar Dasar Matematika Berbasis Mikrokontroler dan IC Suara

Media belajar berbasis mikrokontroler dan IC Suara merupakan media yang digunakan untuk proses belajar mengajar dalam pembelajaran dasar matematika yang meliputi pengenalan angka, warna, dan bentuk geometri untuk anak pra sekolah. Secara tampilan, alat ini memang dibuat khusus untuk anak pra sekolah, dilihat dari warna yang kontras, gambar yang dipakai sebagai pelengkap, suara yang keluar dari media, dan materi yang diberikan juga tergolong sederhana yaitu hanya meliputi 10 angka, 10 warna dan 5 bentuk geometri.

Cara penggunaan media ini juga sederhana, hanya menekan tombol yang diinginkan dan mengeluarkan output berupa suara, sehingga sangat menarik untuk anak-anak. Gambar media dapat dilihat dalam gambar di bawah ini :



Gambar 7. Media pengenalan angka, warna, dan bentuk geometri

## 6. Media Belajar Pelengkap Permainan

Untuk mendukung proses belajar mengajar di kelas, selain menggunakan media belajar berbasis Mikrokontroler dan IC Suara, juga dilengkapi dengan beberapa alat peraga tambahan. Hal ini karena tidak mungkin menggunakan 1 media untuk 12 anak. Di bawah ini adalah foto-foto alat peraga tambahan sebagai pendukung atau pelengkap proses belajar mengajar di kelas.



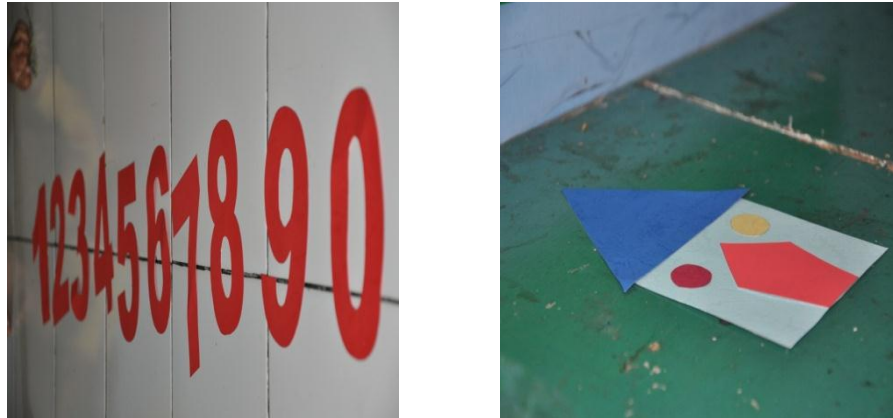
Gambar 8. Media pelengkap pertemuan 1

Gambar di atas adalah alat peraga tambahan yang digunakan pada pertemuan 1, media ini berupa lembar kerja anak dan balok warna, keduanya mencakup dasar matematika yaitu pengenalan angka, warna, dan bentuk geometri untuk anak TK. Alat peraga tambahan ini berfungsi untuk melengkapi permainan dan dipadukan dengan media berbasis mikrokontroler. Selanjutnya dengan dibimbing oleh guru, peserta didik akan menyebutkan warna benda disekitarnya, contoh warna baju, meja, papan tulis dan lainnya. Media pembelajaran ini dapat mengembangkan aspek kognitif dan bahasa pada anak.



Gambar 9. Media pelengkap pertemuan 2

Gambar di atas adalah alat peraga tambahan yang digunakan pada pertemuan 2, media ini berupa puzzle angka dan lompat warna, keduanya mencakup dasar matematika yaitu pengenalan angka, warna, dan bentuk geometri untuk anak TK. Alat peraga tambahan ini berfungsi untuk melengkapi permainan dan dipadukan dengan media berbasis mikrokontroler. Pengenalan berhitung tidak diajarkan secara langsung sebagai pembelajaran kepada para anak didik di taman kanak-kanak. Baca, tulis dan hitung atau calistung diajarkan dalam kerangka pengembangan seluruh aspek tumbuh kembang anak, dilakukan sambil bermain, dan disesuaikan dengan tugas perkembangan anak. Media pembelajaran yang sering digunakan berupa poster bergambar angka dan *puzzle* angka yang mempunyai warna beraneka ragam.



Gambar 10. Media pelengkap pertemuan 3

Gambar di atas adalah alat peraga tambahan yang digunakan pada pertemuan 3, media ini berupa puzzle geometri dan lompat angka, keduanya mencakup dasar matematika yaitu pengenalan angka, warna, dan bentuk geometri untuk anak TK. Alat peraga tambahan ini berfungsi untuk melengkapi permainan dan dipadukan dengan media berbasis mikrokontroler. Dalam perkembangannya, media pembelajaran untuk Taman Kanak-Kanak dibuat secara terpadu misalnya media pembelajaran untuk warna dipadukan dengan bentuk geometri, media pembelajaran warna dipadukan dengan media pengenalan bilangan, dan gabungan dari media pengenalan Warna, Angka dan Bentuk Geometri.





Gambar 11. Media pelengkap pertemuan 4

Gambar di atas adalah alat peraga tambahan yang digunakan pada pertemuan 4, media ini berupa pohon hitung dan bentuk geometri, keduanya mencakup dasar matematika yaitu pengenalan angka, warna, dan bentuk geometri untuk anak TK. Alat peraga tambahan ini berfungsi untuk melengkapi permainan dan dipadukan dengan media berbasis mikrokontroler. Salah satu tujuan sub pengembangan kemampuan kognitif didalam standar kompetensi TK dan RA tahun 2004 adalah Anak Dapat Mengenal Bentuk Geometri. Media pembelajaran bentuk geometri pada umumnya berbentuk gambar, *puzzle*, dan model balok susun.

## 7. Metode Cooperative Type TGT (*Teams Games Tournament*)

Pembelajaran kooperatif model TGT adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan reinforcement. TGT merupakan tipe pembelajaran kooperatif yang

menggabungkan kegiatan belajar kelompok dengan kompetisi kelompok. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar. Ada lima komponen utama model pembelajaran dalam TGT, yaitu (Slavin, 2008:71): tahap penyajian kelas (*class precentation*), belajar dalam kelompok (*teams*), permainan (*geams*), pertandingan (*tournament*), dan penghargaan kelompok (*team recognition*). Berdasarkan apa yang diungkapkan oleh Slavin, maka model pembelajaran kooperatif tipe TGT memiliki ciri sebagai berikut:

1) Siswa Bekerja Dalam Kelompok – Kelompok Kecil

Siswa ditempatkan dalam kelompok – kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku atau ras yang berbeda. Dengan adanya heterogenitas anggota kelompok, diharapkan dapat memotifasi siswa untuk saling membantu antar siswa yang berkemampuan lebih dengan siswa yang berkemampuan kurang dalam menguasai materi pelajaran. Hal ini akan menyebabkan tumbuhnya rasa kesadaran pada diri siswa bahwa belajar secara kooperatif sangat menyenangkan.

2) *Games Tournament*

Dalam permainan ini setiap siswa yang bersaing merupakan wakil dari kelompoknya. Siswa yang mewakili kelompoknya, masing – masing ditempatkan dalam meja – meja turnamen. Tiap meja turnamen

ditempati 5 sampai 6 orang peserta, dan diusahakan agar tidak ada peserta yang berasal dari kelompok yang sama. Dalam setiap meja turnamen diusahakan setiap peserta homogen. Permainan ini diawali dengan memberitahukan aturan permainan.

### 3) Penghargaan Kelompok

Langkah pertama sebelum memberikan penghargaan kelompok adalah menghitung rerata skor kelompok. Untuk memilih rerata skor kelompok dilakukan dengan cara menjumlahkan skor yang diperoleh oleh masing – masing anggota kelompok dibagi dengan dibagi dengan banyaknya anggota kelompok. Pemberian penghargaan didasarkan atas rata – rata poin yang didapat oleh kelompok tersebut.

Adanya dimensi kegembiraan yang diperoleh dari penggunaan permainan dalam model pembelajaran kooperatif tipe TGT, diharapkan siswa dapat menikmati proses pembelajaran dengan situasi yang menyenangkan dan termotivasi untuk belajar dengan giat yang pada akhirnya akan mempengaruhi tingkat konsentrasi, kecepatan menyerap materi pelajaran, dan kematangan pemahaman terhadap sejumlah materi pelajaran sehingga hasil belajar mencapai optimal. Muflihah (2004), dalam penelitiannya yang telah dilakukan menunjukkan bahwa metode TGT dapat meningkatkan hasil belajar dengan baik. Penerapan pembelajaran TGT dapat dijadikan alternatif bagi guru dalam menyampaikan materi pelajaran, membantu mengaktifkankemampuan siswa untuk bersosialisasi dengan siswa lain. Siswa terbiasa bekerja

sama dan memanfaatkan waktu sebaik mungkin untuk belajar, sehingga hal ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Adanya permainan dalam bentuk turnamen akademik yang dilaksanakan pada akhir pokok bahasan, memberikan peluang bagi setiap siswa untuk melakukan yang terbaik bagi kelompoknya, hal ini juga menuntut keaktifan dan partisipasi siswa pada proses pembelajaran.

#### **8. TK Islam Terpadu Baitturohiim Sukoharjo, Ngaglik, Sleman**

TKIT Baitturohiim berdiri pada tanggal 1 bulan Juli 2003, yang merupakan bentuk kerjasama antara Masjid Baitturohiim dengan Yayasan Salman Al-Farisi Yogyakarta. Lembaga ini membuka dan mengembangkan dua jenis kegiatan utama yaitu Kelompok Bermain bagi anak usia 2-3 tahun dan Pendidikan Usia dini atau TKIT bagi anak usia 4-6 tahun. Kepala Sekolah dijabat oleh Niken Windarningrum dan ada 44 orang sebagai guru. Peserta didik TKIT ini berasal dari keluarga warga di Perumahan Sukoharjo dan sekelilingnya. Saat ini jumlah keseluruhan anak adalah 39 anak yang terdiri dari 15 anak pada kelompok A, 13 anak pada kelompok B, dan 11 anak pada kelompok bermain. Proses pendidikan di TKIT Baitturohiim di dukung dengan seperangkat sarana dan prasarana yang cukup memadai.

Semua proses pendidikan berlangsung di kompleks masjid Baitturohiim. Seluruh bagian masjid digunakan untuk pelaksanaan pendidikan agama, praktik solat, termasuk praktik manasik haji kecil,

Qurban, dan kegiatan ekstrakurikuler lainnya. Proses pendidikan di TKIT Baitturohiim dikembangkan berdasarkan kurikulum 2004 dari keputusan Departemen Pendidikan Nasional. Dalam pelaksanaannya, model tersebut diimplementasikan berdasarkan sentra pendidikan serta beberapa model pengayaan, khususnya dalam bidang agama. Komplek TKIT Baitturohiim beserta bangunan masjid Sukoharjo menempati tanah milik Pemerintah Desa Sukoharjo yaitu di Perumahan Sukoharjo Indah Padukuhan Purworejo, desa Sukoharjo, Kecamatan Ngaglik, Kabupaten Sleman.

## **B. Penelitian Yang Relevan**

Dalam penelitian ini terdapat beberapa hasil penelitian yang relevan sebagai bahan pendukung dalam pelaksanaan penelitian. Penelitian-penelitian tersebut membahas masalah keaktifan belajar anak ataupun dengan metode TGT. Beberapa penelitian yang relevan yaitu sebagai berikut :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Restrika Parendrati (2009) yang berjudul “Aplikasi Model Pembelajaran TGT dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Biologi siswa XI IPA SMA Muhammadiyah<sup>2</sup> Surakarta”. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa metode TGT dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar Biologi siswa kelas XI IPA SMA Muhammadiyah Surakarta tahun ajaran 2008/2009.

### **C. Kerangka Berfikir**

Untuk meningkatkan keaktifan belajar anak dapat diupayakan dengan penggunaan metode belajar yang lebih menarik. Salah satu metode tersebut yaitu dengan pembelajaran kooperatif model *Team Games Tournament* (TGT). Metode ini membiasakan anak bermain sambil belajar, dan membiasakan anak bekerja dalam kelompok.

### **D. Hipotesis Tindakan**

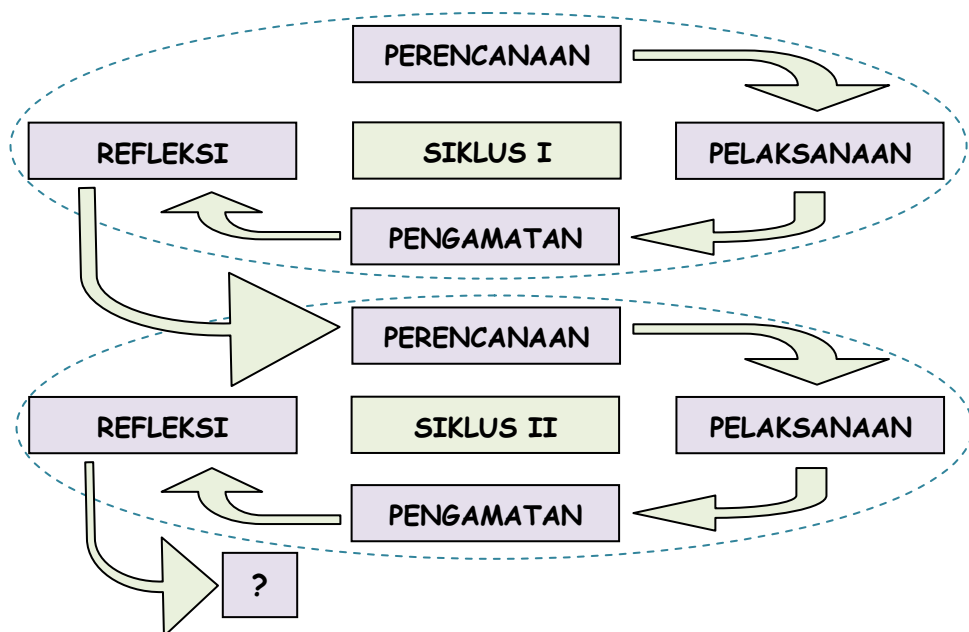
Hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah melalui penerapan pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT), yang memiliki tahapan belajar individu, belajar kelompok, *game*/permainan, turnamen, dan penghargaan kelompok dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa kelompok Adi TK Baitturohiim dalam pembelajaran dasar pengenalan angka, warna, dan bentuk geometri. Selain melalui metode TGT, pembelajaran ini juga didukung dengan penggunaan media berbasis mikrokontroler yang lebih menarik. Ketertarikan anak terhadap model pembelajaran dan media pembelajaran yang digunakan akan meningkatkan perhatian anak ketika proses belajar mengajar berlangsung, ketika anak memperhatikan apa yang disampaikan guru, maka aktivitas belajar anak akan meningkat, dan pada akhirnya akan berdampak pada meningkatnya hasil belajar anak.

### BAB III

## METODE PENELITIAN

### A. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan tindakan kelas (*Classroom Action Research*) dengan model Kemmis dan Taggart yaitu terdiri dari empat komponen yang berkaitan yaitu perencanaan, pengamatan, tindakan dan refleksi. Menurut Suharsimi (2008:3) penelitian tindakan kelas adalah sebuah penelitian yang merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja segera dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama.



Gambar 12. Model Kemmis dan Mc Taggart

Melalui langkah-langkah tersebut diharapkan tindakan yang tepat dalam rangka peningkatan aktivitas belajar siswa pada pembelajaran dasar matematika dapat ditentukan bersama-sama antara guru dan peneliti. Secara rinci, tindakan yang dilakukan tiap siklusnya yaitu :

### **1. Perencanaan**

Kegiatan yang dilakukan pada saat ini adalah:

#### **a. Penetapan tindakan**

Penetapan tindakan dilakukan guna memecahkan masalah terhadap permasalahan pembelajaran dasar matematika, yaitu melakukan inovasi dalam strategi mengajar dikelas. Strategi pembelajarannya dengan menerapkan *Teams Games Tournaments* (TGT) dan menggunakan media pengenalan angka, warna, dan geometri. Penerapan dengan TGT dengan asumsi dimungkinkan siswa terlibat aktif dalam aktivitas belajar di kelas.

#### **b. Pengenalan metode TGT**

Pengenalan dan penjelasan disampaikan kepada anak, agar anak mengerti apa yang akan ia kerjakan.

#### **c. Penyusunan rancangan tindakan**

Tahap awal ini, peneliti membuat Satuan Kegiatan Harian, dengan mengembangkan salah satu ranah perkembangan kognitif khususnya bidang pengenalan angka, warna dan bentuk geometri, dan membuat pedoman observasi.



## **2. Pelaksanaan Tindakan**

Penerapan isi rancangan dengan tindakan. Pelaksanaan dilakukan sampai terjadi keaktifan belajar siswa sesuai dengan standar yang telah ditentukan. Untuk mengetahui keberhasilan keaktifan siswa pada pembelajaran dasar matematika dalam penelitian ini dilihat dari pencapaian tiap siklus dibandingkan dengan sebelum dan sesudahnya.

## **3. Pengamatan**

Observasi adalah kegiatan pengamatan (pengambilan data) untuk memotret seberapa jauh efek tindakan telah mencapai sasaran (Supardi, 2008:127). Pengamatan dalam penelitian ini dilakukan oleh peneliti/ kolabor.

## **4. Refleksi**

Refleksi adalah kegiatan mengulas secara kritis (*reflective*) tentang perubahan yang terjadi pada siswa (Suhardjono, 2008:80). Berdasarkan hasil refleksi tersebut, peneliti mencoba untuk mengatasi kekurangan atau kelemahan yang terjadi akibat tindakan yang telah dilakukan. Jika ditemukan kekurangan maka diperlukan rencana lebih baik untuk perbaikan pada siklus selanjutnya.

## **B. Definisi Operasional Variabel Penelitian**

Definisi operasional variabel dalam penelitian ini adalah peningkatan belajar aktif anak pada pembelajaran dasar matematika di TK Baitturohiim. Anak aktif belajar meliputi seluruh aktivitas anak di dalam kelas yang mendukung proses belajar mengajar. Peningkatan belajar anak aktif dilihat dari aspek cara belajar, kemampuan anak dalam bekerja dalam kelompok, menyelesaikan tugas individu dan keberanian anak di dalam kelas. Tingkat ketercapaian kenaikan belajar anak aktif dilihat dari banyaknya anak yang aktif dalam memperhatikan guru, menjawab pertanyaan, berpendapat, menyelesaikan tugas individu dan kelompok, mengikuti permainan dan antusias dan bersemangat.

## **C. Subyek dan Obyek Penelitian**

Subyek yang diteliti pada penelitian ini adalah kelompok A di TK Baitturohiim yang berjumlah 12 anak, sedangkan obyek yang diteliti pada penelitian ini adalah upaya peningkatan aktivitas belajar siswa pada pembelajaran dasar matematika yang berbasis mikrokontroler menggunakan metode TGT.

#### D. Instrumen Penelitian

Observasi dilakukan dengan menggunakan lembar observasi yang telah dipersiapkan. Instrumen tersebut harus diuji validitasnya terlebih dahulu oleh ahli atau *Judgement Expert*.

Tabel 1. Kisi-kisi instrumen penelitian

Variabel	Sub variabel	Indikator
Keaktifan siswa	Perhatian	Memperhatikan penjelasan guru
	Berpikir	Menjawab pertanyaan guru
	Berpendapat	Mengemukakan pendapat
	Tugas pribadi	Menyelesaikan tugas individu
	Tugas kelompok	Menyelesaikan tugas kelompok
	Motorik	Mengikuti permainan
	Emosional	Antusias dan semangat

Ada tiga macam instrumen pengumpul data yang digunakan, yaitu :

##### 1. Lembaran Observasi aspek-aspek yang diamati

Aspek-aspek yang diamati dalam penelitian meliputi :

- Memperhatikan penjelasan guru
- Menjawab pertanyaan guru
- Mengemukakan pendapat
- Menyelesaikan tugas individu
- Menyelesaikan tugas kelompok
- Mengikuti permainan
- Antusias dan semangat

##### 2. Catatan Lapangan

Catatan lapangan merupakan buku jurnal harian yang ditulis pengamat/kolabor secara bebas, buku ini mencatat seluruh kegiatan pembelajaran serta sikap siswa dari awal sampai akhir pembelajaran.

## **E. Teknik Analisa Data**

Data yang diperoleh dalam penelitian ini berupa hasil observasi, catatan lapangan, yang dilaksanakan pada akhir tindakan. Analisa data dilakukan setiap selesai pertemuan tatap muka dan setiap akhir siklus. Data dianalisa secara kualitatif yaitu lembaran observasi dan catatan lapangan. Analisa kualitatif untuk catatan lapangan dan lembaran observasi dilakukan dengan jalan membandingkan keaktifan siswa pada siklus satu dengan keaktifan siswa pada siklus dua. Analisa yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan skala persentase. Skala persentase digunakan untuk mengolah dan membandingkan persentase keaktifan antar siklus.

### **1. Skala Persentase**

Proses perhitungan presentase dilakukan dengan cara mengkalikan hasil bagi skor riil dengan skor ideal dengan seratus persen (Sugiyono, 2008: 99), dengan rumus sebagai berikut:

$$Pencapaian = \frac{\text{skor riil}}{\text{skor ideal}} \times 100\%$$

## **BAB IV**

### **ANALISIS HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Hasil Penelitian**

##### **1. Deskripsi Hasil Obervasi**

TKIT Baitturohiim berdiri pada tanggal 1 bulan Juli 2003. Lembaga ini membuka dan mengembangkan dua jenis kegiatan utama yaitu Kelompok Bermain bagi anak usia 2-3 tahun dan Pendidikan Usia dini atau TKIT bagi anak usia 4-6 tahun. Kepala Sekolah dijabat oleh Niken Windarningrum dan ada 4 orang sebagai guru. Peserta didik TKIT ini berasal dari keluarga warga di Perumahan Sukoharjo dan sekelilingnya. Saat ini jumlah keseluruhan anak adalah 39 anak yang terdiri dari 12 anak pada kelompok A, 13 anak pada kelompok B, dan 11 anak pada kelompok bermain, dan yang menjadi objek penelitian adalah kelas A yang berjumlah 12 anak.

##### **2. Pra Tindakan**

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini dilakukan selama dua siklus. Setiap siklusnya proses pembelajaran dasar matematika yang meliputi pengenalan angka, warna, dan bentuk geometri menggunakan strategi pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*). Setiap siklus dalam penelitian ini menggunakan 2 pertemuan dengan alokasi waktu sebanyak 60 menit setiap pertemuan. Adapun jadwal pelaksanaannya adalah sebagai berikut :

Tabel 2. Jadwal Pelaksanaan Penelitian

No.	Siklus	Pertemuan	Materi dan Kegiatan
1.	I	Pertemuan I, Rabu, 19 Januari 2011	Penyampaian materi menggunakan LKA tentang dasar matematika
		Pertemuan II, Kamis, 20 Januari 2011	Pelaksanaan <i>games</i> dan turnamen dengan permainan puzzle angka, bola warna, papan geometri yang dipadukan dengan media pengenalan angka, warna, dan geometri.
2.	II	Pertemuan I, Jumat, 21 Januari 2011	Pelaksanaan <i>games</i> dan turnamen dengan lompat angka, papan warna, puzzle geometri yang dipadukan dengan media pengenalan angka, warna, dan geometri.
		Pertemuan II, Sabtu, 22 Januari 2011	Pelaksanaan <i>games</i> dan turnamen dengan permainan pohon hitung, lompat warna, bentuk geometri yang dipadukan dengan media pengenalan angka, warna, dan geometri.

### 3. Deskripsi Hasil Penelitian Siklus I

#### a. Perencanaan Tindakan Siklus I

Persiapan tindakan siklus I ini dilaksanakan mulai tanggal 12-16 Januari 2011. Ketika persiapan tersebut peneliti yang bertindak sebagai observer dengan tim kolaborator dari guru pengampu kelompok A TK Baitturohiim secara kolaboratif melakukan persiapan-persiapan sebagai berikut :

##### 1) Membuat kelompok *games* dan *tournament*

Pada siklus I, jumlah siswa sebanyak 12 anak dibagi menjadi 3 kelompok yang terdiri dari 4 anak dalam satu kelompok. Pembagian kelompok berdasarkan pada usia, jenis kelamin, dan

tingkat kecerdasan, dalam hal ini peneliti dibantu guru dalam pembagian kelompok.

2) Membuat media untuk permainan

Peneliti membuat beberapa media atau alat peraga tambahan untuk melengkapi permainan pada pembelajaran pengenalan angka, warna, dan bentuk geometri. Untuk menentukan kelompok mana yang menjadi pemenang.

3) Menyusun lembar observasi keaktifan belajar anak.

Lembar observasi dan pedomannya sebelumnya telah diujikan menggunakan *judgement expert* dengan dosen ahli.

**b. Tujuan dan target pembelajaran**

Tujuan pembelajaran pada siklus I adalah anak belajar aktif tentang materi dasar matematika menggunakan media pengenalan angka, warna, dan bentuk geometri yang telah disediakan oleh peneliti dan menggunakan metode TGT dalam proses pembelajaran. Dalam pencapaian tujuan, siswa dituntut untuk belajar secara aktif saat proses belajar mengajar berlangsung. Target dalam siklus 1 ini, keaktifan anak diharapkan mencapai pada persentase 60%.

**c. Tindakan**

Pelaksanaan siklus I dilakukan dalam dua kali pertemuan yakni Rabu, 19 Januari 2011 dan Kamis, 20 Januari 2011. Pertemuan 1 dimulai pukul 08.15 s/d 09.15 WIB. Jalannya tahap kegiatan pembelajaran pada pertemuan 1 adalah sebagai berikut :

- 1) Siswa masuk kelas pukul 08.00 WIB, Guru memimpin anak berbaris, salam pembukaan, memimpin berdoa, dan mengabsen.
- 2) Setelah melakukan aktivitas berbaris di luar ruangan kelas, pengkondisian sebelum kegiatan dimulai, dengan menyanyikan yel yel atau tepuk-tepuk.
- 3) Guru memulai kegiatan inti dengan menjelaskan apa yang akan dipelajari anak yaitu pengenalan angka, warna, dan bentuk geometri.
- 4) Guru memperlihatkan gambar yang berhubungan dengan angka, warna, dan bentuk geometri.
- 5) Guru menjelaskan tentang cara mengerjakan soal yang terdapat dalam Lembar Kerja Anak.
- 6) Guru pengampu sesekali memberikan waktu untuk tanya jawab kepada anak untuk melihat sejauh mana tingkat pemahaman materi dan keaktifan belajar anak.
- 7) Setelah memberikan penjelasan, guru membagi kelas dalam 3 kelompok, setelah dibagi kelompok anak secara tertib duduk melingkar berdasarkan kelompoknya masing-masing. Anak-anak dibagi dalam kelompok bertujuan agar lebih mudah dalam pengamatan dan untuk menerapkan metode TGT. Adapun daftar siswa dalam 3 kelompok tersebut dapat dilihat pada tabel dibawah yaitu:



Tabel 3. Daftar anggota kelompok pertemuan 1

<b>Kelompok 1:</b>	<b>Kelompok 2:</b>	<b>Kelompok 3:</b>
❖ Rifka Aulia	❖ Yahya Ayassi	❖ Dinda Nauralia
❖ Attaka Al Hafi	❖ Aziz Wahyu	❖ Husain Akmal
❖ Zaidan Irsyad	❖ Ryandhito Pradibta	❖ Ramdan Fauzi
❖ Sirrin Zaimah	❖ M. Rafi Regita	❖ M. Haris Setyawan

- 8) Dalam satu kali pertemuan, masing-masing kelompok mengerjakan 3 (tiga) tugas, yang dilakukan secara urut dan bergiliran bergantian per kelompoknya. Guru pengampu dan peneliti berkeliling memberikan bantuan seperlunya pada kelompok yang mengalami kesulitan, sekaligus mengamati aktivitas anak yang sedang mengerjakan lembar tugasnya. Pembagian tugas kelompok dapat dilihat pada tabel sebagai berikut :

Tabel 4. Tugas per kelompok pertemuan 1

<b>KELOMPOK 1</b>	<b>KELOMPOK 2</b>	<b>KELOMPOK 3</b>
✓ Mengerjakan LKA ( Lembar Kerja Anak ), yaitu menjodohkan angka dengan jumlah gambar.	✓ Permainan menyusun balok warna sesuai dengan kategori warnanya.	✓ Mencocok bentuk geometri, seperti lingkaran, segitiga, segi empat.
✓ Mencocok bentuk geometri, lingkaran, segitiga, segi empat.	✓ Mencocok bentuk geometri, seperti lingkaran, segitiga, segi empat.	✓ Permainan menyusun balok warna sesuai dengan kategori warnanya.
✓ Permainan menyusun balok warna sesuai dengan kategori warnanya.	✓ Mengerjakan LKA ( Lembar Kerja Anak ), yaitu LKA menjodohkan angka dengan jumlah gambar.	✓ Mengerjakan LKA ( Lembar Kerja Anak ), yaitu menjodohkan angka dengan jumlah gambar.

- 9) Setiap kelompok sudah dibagi tugasnya, dan semua anak mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. Begitu seterusnya, saling bergiliran sehingga setiap kelompok mengerjakan 3 (tiga) tugas. Guru pengampu dan peneliti memberikan bantuan kepada anak yang masih menemui kesulitan.

- 10) Guru dan peneliti bersama-sama mengamati kelompok mana yang paling cepat berhasil menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru.
- 11) Kelompok yang paling cepat menyelesaikan tugas adalah kelompok yang berhak mendapat giliran pertama kali untuk mencoba bermain dengan media bersuara.
- 12) Apabila dirasa cukup, guru memberikan giliran kepada kelompok lain yang berhasil menyelesaikan tugasnya.
- 13) Setelah semua kelompok mendapat giliran mencoba media bersuara, anak-anak istirahat, cuci tangan, berdoa, makan, lalu guru mengulang sedikit tentang arti dari permainan yang telah dilakukan tadi.

Pelaksanaan pertemuan 2 dilakukan pada , Kamis, 20 Januari 2011, pertemuan dimulai pukul 08.15 s/d 09.15 WIB. Jalannya tahap kegiatan pembelajaran pada pertemuan 2 adalah sebagai berikut :

- 1) Siswa masuk kelas pukul 08.00 WIB, Guru memimpin anak berbaris, salam pembukaan, memimpin berdoa, dan mengabsen.
- 2) Setelah melakukan aktivitas berbaris di luar ruangan kelas, pengkondisian sebelum kegiatan dimulai, dengan menyanyikan yel yel atau tepuk-tepuk.
- 3) Guru memulai kegiatan inti dengan menjelaskan apa yang akan dipelajari anak yaitu pengenalan angka, warna, dan bentuk geometri, melanjutkan materi pada pertemuan sebelumnya.

- 4) Guru memperlihatkan contoh nyata yang ada di kelas yang berhubungan dengan angka, warna, dan bentuk geometri.
- 5) Guru pengampu sesekali memberikan waktu untuk tanya jawab kepada anak untuk melihat sejauh mana tingkat pemahaman materi dan keaktifan belajar anak.
- 6) Pada pertemuan kali ini, penyampaian materi pengenalan angka, warna, dan bentuk geometri lebih ditekankan pada permainan, Team yang menang (lebih cepat) menyelesaikan tugasnya akan mendapatkan satu bintang dari guru. Pada akhir perlombaan, bintang itu dihitung untuk menentukan siapa pemenangnya di antara ketiga team tersebut, tidak berupa lembar kerja anak seperti pertemuan sebelumnya.
- 7) Setelah memberikan penjelasan, guru membagi kelas dalam 3 kelompok, setelah dibagi kelompok anak secara tertib duduk melingkar berdasarkan kelompoknya masing-masing. *Games* dan *Tournament* ini diharapkan untuk menguji kerjasama tim dalam memecahkan masalah, dan apabila dapat menyelesaikan semua tugas dengan benar dan selesai lebih cepat maka diberi bintang oleh guru.
- 8) *Games* dan *Tournament* dimulai dengan dibagi per masing-masing kelompok tugas apa yang akan dikerjakan. Setelah anak-anak paham, guru memulai pertandingannya. Adapun daftar siswa dalam

3 kelompok permainan tersebut dapat dilihat pada tabel dibawah yaitu:

Tabel 5. Daftar Anggota Kelompok Pertemuan 2

<b>Kelompok 1</b>	<b>Kelompok 2</b>	<b>Kelompok 3</b>
d. Yahya ayassi	❖ Attaka Al Hafiz	❖ M. Rafi Regita
e. Rifka Aulia	❖ Zaidan Irsyad	❖ Sirrin Zaimah
f. Aziz Wahyu	❖ Husain Akmal	❖ M. Haris Setyawan
g. Ryandhito Pradibta	❖ Dinda Nauralia	❖ Ramdan Fauzi

- 9) Adapun tugas – tugas yang diberikan kepada masing-masing kelompok adalah sebagai berikut :

Tabel 6. Daftar Tugas Per Kelompok pertemuan 2

<b>Kelompok 1 :</b>	<b>Kelompok 2 :</b>	<b>Kelompok 3 :</b>
❖ Puzzle angka	❖ Bola warna	❖ Papan geometri
❖ Bola warna	❖ Papan geometri	❖ Puzzle angka
❖ Papan geometri	❖ Puzzle angka	❖ Bola warna

- 10) Setiap kelompok sudah dibagi tugasnya, dan semua anak mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. Begitu seterusnya, saling bergiliran sehingga setiap kelompok mengerjakan 3 (tiga) tugas. guru dan peneliti memantau dan memberikan bantuan kepada anak yang masih menemui kesulitan.
- 11) Team yang menang (lebih cepat) menyelesaikan tugasnya akan mendapatkan satu bintang dari guru. Pada akhir perlombaan, bintang itu dihitung untuk menentukan siapa pemenangnya di antara ketiga team tersebut.
- 12) Anak istirahat setelah bel berbunyi, cuci tangan, berdo'a, makan, lalu guru mengulang sedikit tentang arti dari permainan yang telah dilakukan tadi.

#### **d. Hasil Observasi Motivasi Belajar Siswa pada Tindakan Siklus I**

##### **1) Pengamatan pelaksanaan pertemuan 1**

Salah satu tujuan penelitian ini yaitu mengetahui seberapa jauh keaktifan siswa dalam pembelajaran pengenalan angka, warna, dan bentuk geometri dengan metode TGT. Mengingat salah satu tujuan tersebut, maka pengamatan dilakukan dengan menggunakan instrumentasi sebagai berikut :

##### **a) Lembar observasi**

Observasi pertama dilakukan pada tanggal Rabu, 19 Januari 2011 dengan hasil lembar observasi pada pengamatan aktivitas siswa sebagai berikut:

Tabel 7. Persentase Keaktifan Belajar Anak Pertemuan 1

<b>No</b>	<b>Aktivitas Yang Diamati</b>	<b>Persentase keaktifan</b>
1	Memperhatikan penjelasan guru	41,6 %
2	Menjawab pertanyaan guru	50 %
3	Mengemukakan pendapat	41,6 %
4	Menyelesaikan tugas individu	41,6 %
5	Menyelesaikan tugas kelompok	50 %
6	Mengikuti permainan	33,3 %
7	Antusias dan semangat	41,6 %

Pada tabel di atas dapat dilihat bahwa pelaksanaan pada pertemuan ke 1 ini, aktivitas siswa masih rendah atau rata-rata pada persentase 41,6 %. Keaktifan siswa pada menjawab pertanyaan dan menyelesaikan tugas kelompok menduduki posisi yang tinggi yaitu 50%. Sedangkan keaktifan anak pada keberanian mengikuti permainan menduduki prosentase terendah yaitu 33,3 %. Rendahnya prosentase pada keaktifan

mengikuti permainan dikarenakan anak-anak belum begitu mengenal jenis permainan yang baru, cara penggunaan media, dan metode baru yang diberikan oleh guru. Demikian halnya dengan guru, guru juga masih terlihat agak canggung dalam mempraktekkan metode atau permainannya.

b) Catatan lapangan

Pada saat berjalannya proses belajar mengajar, terdapat beberapa catatan lapangan dalam pertemuan ke 1 ini. Adapun catatan lapangan tersebut, sebagai berikut:

1. Pada saat pemberian apersepsi materi oleh guru, anak terlihat antusias.
2. Pada saat dijelaskan oleh guru, anak-anak terlalu fokus terhadap media, sehingga kurang fokus pada guru yang menjelaskan.
3. Guru masih terlihat kaku saat memberi contoh menggunakan media.
4. Anak-anak masih terlihat belum terkoordinasi secara baik dalam penggunaan media, karena belum sepenuhnya mendapat petunjuk tentang penggunaan media.
5. Anak-anak sebagian mendengarkan penjelasan guru, dan sebagian lagi terlihat asyik bercanda dengan temannya tanpa menghiraukan penjelasan guru di depan kelas.

6. Ada sebagian anak yang memperlihatkan sikap enggan dan bosan dengan cara menguap dan mengganggu teman-temannya yang lain.
  7. Guru terlihat berusaha keras agar anak-anak memperhatikan penjelasannya dengan cara berbicara sekeras mungkin, dan menegur anak-anak yang bercanda dengan teman-temannya.
  8. Anak-anak belum bisa bekerja secara kelompok dan masih individual.
  9. Ketika diadakan evaluasi untuk melihat sampai sejauh mana pemahaman konsep pengenalan angka, warna, dan bentuk geometri, terlihat sebagian besar anak belum memahaminya.
- c) Refleksi pertemuan 1

Berdasarkan kumpulan data yang diperoleh dari lembar observasi dan catatan lapangan yang ada, sebagian besar siswa belum mempunyai keberanian untuk menjawab pertanyaan guru, memberi pendapat, dan mengikuti permainan. Kerjasama dalam kelompok juga terlihat belum bagus, karena anak-anak tidak terbiasa bekerja dalam kelompok. Perhatian anak-anak terhadap guru juga terlihat masih rendah, hal ini karena anak-anak terlihat fokus terhadap media yang baru pertama kali mereka lihat. Tingkat keaktifan anak yang masih rendah dalam

proses belajar mengajar di kelas menunjukkan bahwa tujuan yang hendak dicapai sehubungan dengan pelaksanaan tindakan ini belum tercapai secara optimal. Berdasarkan hasil refleksi di atas maka perlu dilakukan upaya-upaya perbaikan yang akan dilaksanakan pada pertemuan ke 2. Adapun langkah-langkah perbaikan yang direncanakan sebagai berikut :

1. Guru perlu diberi pelatihan ulang dalam penguasaan penggunaan media dan metode pembelajaran yang baru yaitu TGT.
2. Guru lebih memberikan kesempatan kepada anak untuk lebih menggali pengalamannya tentang pengenalan angka, warna, dan bentuk geometri.
3. Anak perlu diajak membiasakan diri dalam penggunaan media yaitu dengan mengulang pembelajaran menggunakan media.
4. Anak perlu dibiasakan dan dilatih untuk bekerja dalam kelompok.
5. Mengatur posisi duduk berkelompok anak agar perhatian guru merata dan tidak hanya fokus terhadap satu kelompok saja.

## 2) Pengamatan pelaksanaan pertemuan 2

Salah satu tujuan penelitian ini yaitu mengetahui seberapa jauh keaktifan siswa dalam pembelajaran pengenalan angka, warna, dan



bentuk geometri dengan metode TGT. Mengingat salah satu tujuan tersebut, maka pengamatan dilakukan dengan menggunakan instrumentasi sebagai berikut:

a) Lembar observasi

Observasi kedua dilakukan pada Kamis, 20 Januari 2011 dengan hasil lembar observasi sebagai berikut:

Tabel 8. Persentase Keaktifan Belajar Anak Pertemuan 2

No	Aktivitas Yang Diamati	Persentase keaktifan
1	Memperhatikan penjelasan guru	50 %
2	Menjawab pertanyaan guru	50 %
3	Mengemukakan pendapat	50 %
4	Menyelesaikan tugas individu	50 %
5	Menyelesaikan tugas kelompok	58,3 %
6	Mengikuti permainan	50 %
7	Antusias dan semangat	58,3 %

Pada tabel di atas dapat dilihat bahwa pelaksanaan pada pertemuan kedua ini, aktivitas siswa masih relatif sama seperti pada pertemuan 1 yaitu rendah rata-rata 50 %. Keaktifan siswa pada menyelesaikan tugas kelompok, dan antusiasme dan semangat mengikuti permainan menduduki posisi yang sama dan lebih tinggi dari rata-rata yaitu 58%.

Pada pertemuan kali ini, sudah dilakukan penilaian untuk menentukan kelompok mana yang menang yaitu yang mendapatkan bintang terbanyak. Penghargaan diberikan kepada kelompok yang mendapat bintang yang paling banyak. Siswa terlihat senang ketika guru mengumumkan hasil tersebut di depan kelas. Siswa memberikan applause ketika seorang siswa

dari perwakilan kelompok berpredikat maju untuk mendapatkan penghargaan tim dari guru. Anggota kelompok yang lain terlihat gembira dan antusias dengan hadiah yang diberikan. Berikut ini perolehan bintang per kelompok :

Tabel 9. Penghargaan Kelompok Pertemuan 2

Kelompok 1	Kelompok 2	Kelompok 3
2 bintang	1 bintang	3 bintang

b) Catatan lapangan

Pada saat berjalannya proses belajar mengajar, terdapat beberapa catatan lapangan dalam pertemuan ke 2 ini. Adapun catatan lapangan tersebut, sebagai berikut:

1. Anak sudah mulai bisa membagi perhatiannya terhadap guru dan media.
2. Anak sudah mulai terbiasa dengan metode dan permainan yang diberikan guru.
3. Anak sudah terlihat kerjasamanya dalam kerja kelompok.
4. Guru sudah mulai terlihat luwes dalam penyampaian metode dan permainan dan sudah mulai luwes menguasai permainan.
5. Anak-anak terlihat ceria dan antusias mengikuti kegiatan pembelajaran.
6. Guru terlihat lebih *rileks* dalam mengajar dan tidak terlalu lelah mengatur anak karena semua anak memperhatikan dan melakukan kegiatan tersebut dengan senang hati.

7. Ketika dilakukan evaluasi, hampir semua anak dapat menjawab dan memahami angka, warna, dan bentuk geometri.

c) Refleksi pertemuan 2

Berdasarkan kumpulan data yang diperoleh dari lembar observasi dan catatan lapangan yang ada, dari pengamatan pertemuan 1 ke pertemuan ke 2, sudah mulai terlihat peningkatan keaktifan anak dalam kelas namun kenaikannya masih sedikit dan tidak signifikan. Peningkatan keaktifannya yaitu pada perhatian anak terhadap guru, keberanian mengemukakan pendapat, menyelesaikan tugas kelompok, mengikuti permainan, dan antusiasme terhadap pelajaran.

Tingkat keaktifan siswa yang masih rendah dalam proses belajar mengajar di kelas yang menunjukkan bahwa tujuan yang hendak dicapai sehubungan dengan pelaksanaan tindakan ini belum tercapai secara optimal.

Berdasarkan hasil refleksi di atas maka dilakukan upaya-upaya perbaikan yang akan dilaksanakan pada siklus II. Adapun langkah-langkah perbaikan yang direncanakan sebagai berikut:

1. Guru masih perlu diberi pelatihan ulang dalam penguasaan penggunaan media, dan metode pembelajaran yang baru yaitu TGT.

2. Masih perlu mengatur posisi duduk yang tepat agar perhatian guru merata.
3. Anak-anak juga masih perlu diajak untuk membiasakan diri dalam penggunaan media yaitu dengan mengulang permainan dalam pertemuan berikutnya.
4. Guru sebaiknya memperkenalkan nyanyian sebagai pengiring pembelajaran sehingga anak-anak terlihat lelah dan bosan.
5. Anak-anak sudah terlihat mulai bisa bekerja sama, untuk itu perlu diberi beberapa kali pengulangan jenis permainan yang membutuhkan kerja sama agar lebih baik lagi.

#### **4. Deskripsi Hasil Penelitian Siklus II**

##### **a. Perencanaan Tindakan Siklus II**

Persiapan tindakan siklus II ini telah dilaksanakan mulai tanggal 12-16 Januari 2011. Perencanaan tindakan untuk siklus II sebenarnya telah dilaksanakan bersamaan dengan pelaksanaan pada siklus I, namun dengan adanya beberapa kekurangan yang muncul berdasarkan refleksi maka dilakukan revisi perencanaan pada tanggal 19-20 Januari 2011. Berikut ini perencanaan tindakan pada siklus II yang dibuat secara kolaboratif antara peneliti dan guru sebagai tim kolaborator penelitian :

1) Membuat kelompok permainan

Pada siklus ini sama seperti pada siklus I, yaitu jumlah siswa sebanyak 12 anak dibagi menjadi 3 kelompok yang terdiri dari 4 anak dalam satu kelompok, dan dilakukan perubahan terhadap anggota kelompok. Pembagian kelompok mengacu pada hasil kerja dan observasi pada pertemuan sebelumnya. Perubahan anggota kelompok ini diharapkan dapat lebih memotivasi keaktifan anak dan interaksi dalam proses belajar mengajar di kelas.

2) Membuat alat peraga tambahan untuk permainan

Peneliti membuat beberapa media atau alat peraga untuk permainan pada pembelajaran pengenalan angka, warna, dan bentuk geometri. Untuk menentukan kelompok mana yang menjadi pemenang.

**b. Tujuan dan target pembelajaran**

Tujuan pembelajaran pada siklus II adalah anak belajar aktif tentang materi pengenalan angka, warna, dan bentuk geometri menggunakan media mikrokontroller dan IC suara yang telah disediakan oleh peneliti dan menggunakan metode TGT dalam proses pembelajaran. Dalam pencapaian tujuan, siswa dituntut untuk belajar secara aktif saat proses belajar mengajar berlangsung. Target pada siklus II ini diharapkan mencapai pada persentase 80%.

### c. Tindakan

Pelaksanaan siklus II dilakukan dalam dua kali pertemuan yakni Jumat, 21 Januari 2011 dan Sabtu, 22 Januari 2011. Pertemuan 3 dimulai pukul 08.15 s/d 09.15 WIB. Jalannya tahap kegiatan pembelajaran pada pertemuan 3 adalah sebagai berikut :

- 1) Siswa masuk kelas pukul 08.00 WIB, Guru memimpin anak berbaris, salam pembukaan, memimpin berdoa, dan mengabsen.
- 2) Setelah melakukan aktivitas berbaris di luar ruangan kelas, pengkondisian sebelum kegiatan dimulai, dengan menyanyikan yel yel atau tepuk-tepuk.
- 3) Guru memulai kegiatan inti dengan menjelaskan apa yang akan dipelajari anak yaitu pengenalan angka, warna, dan bentuk geometri, melanjutkan materi pada pertemuan sebelumnya.
- 4) Guru memperlihatkan contoh nyata yang ada di kelas yang berhubungan dengan angka, warna, dan bentuk geometri.
- 5) Guru pengampu sesekali memberikan waktu untuk tanya jawab kepada anak untuk melihat sejauh mana tingkat pemahaman materi dan keaktifan belajar anak.
- 6) Pada pertemuan kali ini, penyampaian materi pengenalan angka, warna, dan bentuk geometri masih ditekankan pada permainan. *Games* dan *Tournament* ini diharapkan untuk menguji kerjasama tim dalam memecahkan masalah, dan apabila dapat menyelesaikan

semua tugas dengan benar dan selesai lebih cepat maka diberi bintang oleh guru.

- 7) *Games* dan *Tournament* dimulai dengan membagi tugas untuk masing-masing kelompok. Setelah anak-anak paham, guru memulai pertandingannya.
- 8) Setelah memberikan penjelasan, guru membagi kelas dalam 3 kelompok, setelah dibagi kelompok anak secara tertib duduk melingkar berdasarkan kelompoknya masing-masing. Adapun daftar siswa dalam 3 kelompok permainan tersebut yaitu:

Tabel 10. Daftar Anggota Kelompok Pertemuan 3

<b>Kelompok 1:</b>	<b>Kelompok 2:</b>	<b>Kelompok 3:</b>
❖ M. Rafi Regita	❖ Rifka Aulia	❖ Attaka Al
❖ Yahya Ayassi	❖ Aziz Wahyu	Hafiz
❖ Dinda Nauralia	❖ Husain Akmal	❖ Sirrin Zaimah
❖ M. Haris Setyawan	❖ Ryandhito Pradibta	❖ Zaidan Irsyad
		❖ Ramdan Fauzi

- 9) Dalam satu kali pertemuan, masing-masing kelompok mengerjakan 3 (tiga) tugas, yang dilakukan secara urut dan bergiliran per kelompoknya. Pembagian tugas kelompok dan permainannya adalah :

Tabel 11. Tugas Per Kelompok Pertemuan 3

<b>KELOMPOK 1</b>	<b>KELOMPOK 2</b>	<b>KELOMPOK 3</b>
✓ Lompat angka	✓ Papan warna	✓ Puzzle geometri
✓ Papan warna	✓ Puzzle geometri	✓ Lompat angka
✓ Puzzle geometri	✓ Lompat angka	✓ Papan warna

- 10) Setiap kelompok sudah dibagi tugasnya, dan semua anak mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. Begitu seterusnya, saling bergiliran sehingga setiap kelompok mengerjakan 3 (tiga) tugas. guru dan peneliti memantau dan memberikan bantuan

kepada anak yang masih menemui kesulitan.

- 11) Team yang menang (lebih cepat) menyelesaikan tugasnya akan mendapatkan satu bintang dari guru. Pada akhir perlombaan, bintang itu dihitung untuk menentukan siapa pemenangnya di antara ketiga team tersebut.
- 12) Anak istirahat setelah bel berbunyi, cuci tangan, berdoa, makan, lalu guru mengulang sedikit tentang arti dari permainan yang telah dilakukan tadi.

Pelaksanaan pertemuan 4 dilakukan pada , Sabtu, 22 Januari 2011, pertemuan dimulai pukul 08.15 s/d 09.15 WIB. Jalannya tahap kegiatan pembelajaran pada pertemuan 2 adalah sebagai berikut :

- 1) Siswa masuk kelas pukul 08.00 WIB, Guru memimpin anak berbaris, salam pembukaan, memimpin berdoa, dan mengabsen.
- 2) Setelah melakukan aktivitas berbaris di luar ruangan kelas, pengkondisian sebelum kegiatan dimulai, dengan menyanyikan yel yel atau tepuk-tepuk.
- 3) Guru memulai kegiatan inti dengan menjelaskan apa yang akan dipelajari anak yaitu pengenalan angka, warna, dan bentuk geometri, melanjutkan materi pada pertemuan sebelumnya.
- 4) Guru memperlihatkan contoh nyata yang ada di kelas yang berhubungan dengan angka, warna, dan bentuk geometri.



- 5) Guru pengampu sesekali memberikan waktu untuk tanya jawab kepada anak untuk melihat sejauh mana tingkat pemahaman materi dan keaktifan belajar anak.
- 6) Pada pertemuan kali ini, penyampaian materi pengenalan angka, warna, dan bentuk geometri masih ditekankan pada permainan, *Games* dan *Tournament* ini diharapkan untuk menguji kerjasama tim dalam memecahkan masalah, dan apabila dapat menyelesaikan semua tugas dengan benar dan selesai lebih cepat maka diberi bintang oleh guru.
- 7) *Games* dan *Tournament* dimulai dengan dibagi per masing-masing kelompok tugas apa yang akan dikerjakan. Setelah anak-anak paham, guru memulai pertandingannya. tidak berupa lembar kerja anak seperti pertemuan sebelumnya.
- 8) Setelah memberikan penjelasan, guru membagi kelas dalam 3 kelompok, setelah dibagi kelompok anak secara tertib duduk melingkar berdasarkan kelompoknya masing-masing. Adapun daftar siswa dalam 3 kelompok permainan tersebut yaitu:

Tabel 12. Daftar Anggota Kelompok Pertemuan 4

Kelompok 1	Kelompok 2	Kelompok 3
❖ M. Rafi Regita	❖ Rifka Aulia	❖ Ryandhito Pradibta
❖ Dinda Nauralia	❖ Yahya Ayassi	❖ Hussain Akmal
❖ Attaka Al Hafiz	❖ M. Haris Setyawan	❖ Aziz Wahyu
❖ Sirrin Zaiman	❖ Ramdan Fauzi	❖ Zaidan Irsyad

- 9) Pada pertemuan kali ini, masing-masing anak juga mengerjakan 3(tiga) tugas dan permainan, dengan bergiliran seperti pertememuan sebelumnya. Adapun tugas – tugas yang diberikan

kepada masing-masing kelompok adalah sebagai berikut :

Tabel 13. Tugas Per Kelompok Pertemuan 4

<b>Kelompok 1 :</b>	<b>Kelompok 2 :</b>	<b>Kelompok 3 :</b>
❖ Pohon hitung	❖ Lompat warna	❖ bentuk geometri
❖ Lompat warna	❖ bentuk geometri	❖ Pohon hitung
❖ Bentuk geometri	❖ pohon hitung	❖ Lompat warna

10) Setiap kelompok sudah dibagi tugasnya, dan semua anak mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. Begitu seterusnya, saling bergiliran sehingga setiap kelompok mengerjakan 3 (tiga) tugas. guru dan peneliti memantau dan memberikan bantuan kepada anak yang masih menemui kesulitan.

11) Team yang menang (lebih cepat) menyelesaikan tugasnya akan mendapatkan satu bintang dari guru. Pada akhir perlombaan, bintang itu dihitung untuk menentukan siapa pemenangnya di antara ketiga team tersebut.

12) Anak istirahat setelah bel berbunyi, cuci tangan, berdoa, makan, lalu guru mengulang sedikit tentang arti dari permainan yang telah dilakukan tadi.

#### **d. Hasil Observasi Motivasi Belajar Siswa pada Tindakan Siklus II**

##### **1) Pengamatan pelaksanaan pertemuan 3**

Salah satu tujuan penelitian ini yaitu mengetahui seberapa jauh keaktifan siswa dalam pembelajaran pengenalan angka, warna, dan bentuk geometri dengan metode TGT. Mengingat salah satu tujuan tersebut, maka pengamatan dilakukan dengan menggunakan instrumentasi sebagai berikut:

a) Lembar observasi

Observasi pertama dilakukan pada Jumat, 21 Januari 2011 dengan hasil lembar observasi pada pengamatan aktivitas siswa sebagai berikut:

Tabel 14. Persentase Keaktifan Belajar Anak Pertemuan 3

No	Aktivitas Yang Diamati	Persentase keaktifan
1	Memperhatikan penjelasan guru	58,3 %
2	Menjawab pertanyaan guru	58,3 %
3	Mengemukakan pendapat	58,3 %
4	Menyelesaikan tugas individu	66,7 %
5	Menyelesaikan tugas kelompok	66,7 %
6	Mengikuti permainan	66,7 %
7	Antusias dan semangat	66,7 %

Pada tabel di atas dapat dilihat bahwa pelaksanaan pada pertemuan ke 3 ini, aktivitas anak sudah mulai terlihat meningkat pada level menengah atau rata-rata 66,7 %. Pengulangan ke 3 kalinya membuat anak sudah semakin terbiasa dengan media, jenis permainan, dan metode mengajar yang diberikan oleh guru.

Keaktifan anak yang terlihat naik dari pertemuan 1 adalah pada perhatian anak kepada guru, keberanian mengemukakan pendapat, menyelesaikan tugas individu, menyelesaikan tugas kelompok, mengikuti permainan dan antusias mereka terhadap pelajaran.

Pada pertemuan kali ini, juga dilakukan penilaian untuk menentukan kelompok mana yang menang yaitu yang mendapatkan bintang terbanyak. Penghargaan diberikan kepada

kelompok yang mendapat bintang yang paling banyak. Siswa terlihat senang ketika guru mengumumkan hasil tersebut di depan kelas. Siswa memberikan applause ketika seorang siswa dari perwakilan kelompok berpredikat maju untuk mendapatkan penghargaan tim dari guru. Anggota kelompok yang lain terlihat gembira dan antusias dengan hadiah yang diberikan. Berikut ini perolehan bintang per kelompok :

Table 15. Penghargaan Kelompok Pertemuan 3

Kelompok 1	Kelompok 2	Kelompok 3
1 bintang	3 bintang	2 bintang

b) Catatan lapangan

Karena sudah ke 3 kalinya anak-anak mendapat perlakuan yang sama dengan metode, media, dan permainan, maka di awal pelajaran, anak-anak sudah terlihat mulai terbiasa dan asyik. Anak-anak juga memperhatikan ketika guru menerangkan, dan mereka sangat antusias terhadap setiap permainan yang diberikan guru. Anak-anak mulai bisa berbagi media, dan tidak berebutan satu dengan yang lainnya.

Pada saat berjalannya proses belajar mengajar, terdapat beberapa catatan lapangan dalam pertemuan ke 3 ini. Adapun catatan lapangan tersebut, sebagai berikut:

1. Guru sudah bisa membawa anak ke dalam permainan yang sesuai dengan mata pelajaran pengenalan angka, warna, dan bentuk geometri.

2. Anak-anak sudah terlihat tertib, dalam memainkan media, tidak berebutan, dan toleransi.
3. Anak-anak mulai terbiasa menjawab pertanyaan yang diberikan guru, dan berani mengeluarkan pendapat.
4. Terlihat kerjasama yang bagus dalam kelompok.
5. Setiap anak dalam kelompok juga sudah mulai terbiasa menyelesaikan tugas individu mereka.
6. Perhatian guru lebih fokus karena anak tidak lagi menunjukkan keengganan dalam mengikuti permainan.
7. Dalam pelaksanaannya guru tidak terlalu dominan dan memberikan kesempatan yang luas pada anak untuk bereksplorasi mengenal angka warna, dan bentuk geometri dengan cara menyentuh dan memperagakannya sendiri.
8. Guru-guru juga mengajak anak untuk bernyanyi dengan tema angka, warna, dan bentuk geometri untuk membuat riang suasana kelas.
9. Terlihat anak-anak lebih antusias dan bergembira mengikuti kegiatan yang dipandu guru.
10. Guru terlihat tidak terlalu lelah dalam mengarahkan anak karena semua anak dengan sukarela dan riang mengikuti kegiatan tersebut.
11. Cukup berhasil menanamkan konsep pengenalan angka, warna, dan bentuk geometri, terbukti ketika dilakukan

evaluasi. Anak-anak dengan antusias mampu menyebutkan benda-benda sesuai kumpulannya.

12. Anak-anak mampu menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru.

c) Refleksi pertemuan ke 3

Berdasarkan kumpulan data yang diperoleh dari lembar observasi dan catatan lapangan yang ada, dari pengamatan pertemuan 2 ke pertemuan ke 3, sudah mulai terlihat peningkatan keaktifan anak dalam kelas namun kenaikannya masih sedikit. Pada setiap aspek keaktifan yang diamati, sudah terlihat kenaikan persentasenya.

Tingkat keaktifan siswa yang masih rendah dalam proses belajar mengajar di kelas yang menunjukkan bahwa tujuan yang hendak dicapai sehubungan dengan pelaksanaan tindakan ini belum tercapai secara optimal.

Berdasarkan hasil refleksi di atas maka dilakukan upaya-upaya perbaikan yang akan dilaksanakan pada pertemuan ke 4. Adapun langkah-langkah perbaikan yang direncanakan sebagai berikut:

1. Guru sudah mulai bias membawa anak ke dalam permainan secara luwes, tetapi perlu pembiasaan agar hasilnya lebih baik lagi.

2. Guru lebih memberikan kesempatan kepada anak agar anak lebih bereksplorasi tentang pengetahuannya tentang angka, warna, dan bentuk geometri menggunakan media.
3. Guru sebaiknya memperkenalkan nyanyian sebagai pengiring pembelajaran sehingga anak-anak terlihat lelah dan bosan.
4. Anak-anak sudah mulai bisa bekerja sama, untuk itu perlu diberi beberapa kali pengulangan jenis permainan yang membutuhkan kerja sama agar lebih baik lagi.

2) Pengamatan pelaksanaan pertemuan 4

Pengamatan dilakukan dengan menggunakan instrumentasi sebagai berikut :

a) Lembar observasi

Observasi ke empat dilakukan pada Sabtu, 22 Januari 2011 dengan hasil lembar observasi pada pengamatan aktivitas siswa sebagai berikut:

Tabel 16. Persentase Keaktifan Belajar Anak Pertemuan 4

No	Aktivitas Yang Diamati	Persentase keaktifan
1	Memperhatikan penjelasan guru	75 %
2	Menjawab pertanyaan guru	83,3 %
3	Mengemukakan pendapat	66,7 %
4	Menyelesaikan tugas individu	75 %
5	Menyelesaikan tugas kelompok	75 %
6	Mengikuti permainan	91,6 %
7	Antusias dan semangat	91,6 %

Pada table di atas dapat dilihat bahwa pelaksanaan pada pertemuan ke 4 ini, aktivitas siswa sudah tinggi, dan terlihat

sekali peningkatan keaktifan belajar anak mulai dari pertemuan 1 hingga ke 4. Keaktifan anak yang terlihat kenaikan yang signifikan yaitu dalam menjawab pertanyaan guru, mengikuti permainan, dan antusiasnya terhadap pelajaran. Namun, keaktifan anak pada keberanian mengemukakan pendapat menduduki posisi terendah yaitu pada prosentase 66,7 %.

Pada pertemuan kali ini, juga masih dilakukan penilaian untuk menentukan kelompok mana yang menang yaitu yang mendapatkan bintang terbanyak. Penghargaan diberikan kepada kelompok yang mendapat bintang yang paling banyak. Siswa terlihat senang ketika guru mengumumkan hasil tersebut di depan kelas. Siswa memberikan applause ketika seorang siswa dari perwakilan kelompok berpredikat maju untuk mendapatkan penghargaan tim dari guru. Anggota kelompok yang lain terlihat gembira dan antusias dengan hadiah yang diberikan. Berikut ini perolehan bintang per kelompok :

Tabel 17. Penghargaan Kelompok Pertemuan 4

Kelompok 1	Kelompok 2	Kelompok 3
3 bintang	2 bintang	1 bintang

b) Catatan lapangan

Situasi belajar pada pertemuan ke 4 ini cenderung lebih baik dibanding dengan pertemuan-pertemuan sebelumnya. Pada saat berjalannya proses belajar mengajar, terdapat



beberapa catatan lapangan. Adapun catatan lapangan tersebut, sebagai berikut:

1. Guru sudah bisa membawa anak ke dalam permainan yang sesuai dengan mata pelajaran pengenalan angka, warna, dan bentuk geometri.
2. Anak-anak sudah terlihat tertib, dalam memainkan media, tidak berebutan, dan toleransi.
3. Anak-anak mulai terbiasa menjawab pertanyaan yang diberikan guru, dan berani mengeluarkan pendapat.
4. Terlihat kerjasama yang bagus dalam kelompok.
5. Setiap anak dalam kelompok juga sudah mulai terbiasa menyelesaikan tugas individu mereka.
6. Perhatian guru lebih fokus karena anak tidak lagi menunjukkan keengganan dalam mengikuti permainan.
7. Terlihat anak-anak lebih antusias dan bergembira mengikuti kegiatan yang dipandu guru.
8. Guru berhasil menanamkan konsep pengenalan angka, warna, dan bentuk geometri, terbukti ketika dilakukan evaluasi. Anak-anak dengan antusias mampu menyebutkan benda-benda sesuai kumpulannya.

c) Refleksi siklus II

Berdasarkan kumpulan data yang diperoleh dari lembar observasi dan catatan lapangan yang ada, dari pengamatan

pertemuan 3 ke pertemuan ke 4, terlihat peningkatan keaktifan anak dalam kelas yang signifikan. Peningkatan keaktifan yang tertinggi yaitu pada mengikuti permainan, dan antusias terhadap pelajaran. Pada siklus II ini tingkat keaktifan anak sudah bagus, hal ini menunjukkan bahwa tujuan yang hendak dicapai sehubungan dengan pelaksanaan tindakan ini sudah tercapai secara optimal, karena rerata persentase keaktifan telah mencapai angka 80%.

## B. Pembahasan

Berdasarkan dari proses pembelajaran di setiap siklus maka diketahui terjadi peningkatan keaktifan siswa dengan strategi belajar *Teams Games Tournaments* pada mata pelajaran pengenalan angka, warna, dan bentuk geometri. Adapun pada bagian ini akan dibahas peningkatan yang telah dicapai. Dalam pengamatan dan refleksi dapat diketahui hal apa yang telah dicapai. Beberapa data yang telah disampaikan di setiap siklus juga akan diuraikan pada bagian di bawah ini:

### 1. Siklus I

- a. Hasil pengamatan pada pertemuan 1, seperti pada tabel berikut ini:

Tabel 18. Lembar Observasi Pertemuan 1

No	Aktivitas Yang Diamati	Siswa aktif	Jumlah Keaktifan	Persentase keaktifan
1	Memperhatikan penjelasan guru	5	26	41,6 %
2	Menjawab pertanyaan guru	6	27	50 %
3	Mengemukakan pendapat	5	23	41,6 %
4	Menyelesaikan tugas individu	5	25	41,6 %
5	Menyelesaikan tugas kelompok	6	34	50 %
6	Mengikuti permainan	4	22	33,3 %
7	Antusias dan semangat	5	23	41,6 %

Tabel di atas memberikan gambaran tentang keaktifan belajar mengajar pada pertemuan 1. Dalam tabel di atas dapat dilihat selama pelaksanaan pertemuan 1 terjadi 5 anak memperhatikan penjelasan guru, 27 buah jawaban pertanyaan, 23 buah pendapat, 5 anak yang berhasil menyelesaikan tugas individu, 6 anak yang bekerja sama dalam mengerjakan tugas kelompok, 4 anak mengikuti permainan, dan 5 anak yang antusias dan semangat mengikuti pelajaran. Keaktifan anak dalam mengikuti permainan menduduki presentase terendah yaitu 33,3%, hal ini karena permainan yang diberikan masih terkesan baru untuk anak-anak. Sehingga anak-anak masih belum terlalu menguasai dan penyampaian guru yang masih belum luwes dalam memimpin permainan.

Keaktifan siswa dalam perhatian terhadap guru, berpendapat, menyelesaikan tugas individu, dan semangat anak dalam mengikuti pelajaran pada pertemuan ini memang tidak optimal. Beberapa anak tidak bisa bekerja sama dalam kelompok, hal ini karena anak-anak tidak terbiasa bekerja dalam kelompok. Beberapa anak masih terlihat acuh dengan penjelasan guru karena anak-anak terlihat fokus terhadap media pembelajaran yang terlihat baru untuk anak-anak, karena memang anak-anak akan tertarik kepada sesuatu yang baru di mata mereka, sehingga mereka kurang memperhatikan apa yang disampaikan oleh guru.



Gambar 13. situasi belajar pada pertemuan 1

b. Hasil pengamatan pada pertemuan 2, seperti pada tabel berikut ini :

Tabel 19. Lembar Observasi Pertemuan 2

No	Aktivitas Yang Diamati	Siswa aktif	Jumlah Keaktifan	Persentase keaktifan
1	Memperhatikan penjelasan guru	6	25	50 %
2	Menjawab pertanyaan guru	6	25	50 %
3	Mengemukakan pendapat	6	30	50 %
4	Menyelesaikan tugas individu	6	27	50 %
5	Menyelesaikan tugas kelompok	7	33	58,3 %
6	Mengikuti permainan	6	30	50 %
7	Antusias dan semangat	7	40	58,3%

Hasil pengamatan pada pertemuan 2 ini, secara presentase mengalami sedikit peningkatan jika dibandingkan pada pertemuan 1. Dalam tabel di atas dapat dilihat selama pelaksanaan pertemuan 2 terjadi 6 anak yang memperhatikan penjelasan guru, 25 buah jawaban pertanyaan, 30 buah pendapat, 6 anak yang berhasil menyelesaikan tugas individu, 7 anak yang bekerja sama dalam mengerjakan tugas kelompok, 6 anak mengikuti permainan, dan 7 anak yang antusias dan semangat mengikuti pelajaran. Keaktifan anak dalam mengikuti permainan meningkat dari pertemuan 1 ke 2 yaitu dari 33, 3% menjadi 50%, hal ini karena pada pertemuan ke 2 anak-anak sudah mulai belajar dari pertemuan 1 dan sudah mulai terbiasa,

guru juga terlihat mulai luwes memimpin permainan. Keaktifan siswa dalam perhatian terhadap guru, menjawab pertanyaan guru, berpendapat, menyelesaikan tugas individu, menyelesaikan tugas kelompok, mengikuti permainan dan semangat anak dalam mengikuti pelajaran pada pertemuan ini masih blum optimal. Pada pertemuan ke 2 ini, semua aspek keaktifan yang di amati belum tercapai optimal, namun sudah terjadi peningkatan presentase dari prtemuan 1 ke pertemuan 2. Keaktifan anak dalam perhatian terhadap guru, berpendapat, menyelesaikan tugas individu, menyelesaikan tugas kelompok, mengikuti permainan, dan antusiasme terhadap pelajaran terlihat meningkat presentasenya. Keaktifan anak dalam menjawab pertanyaa guru tidak mengalami peningkatan hal ini dikarenakan anak-anak masih belum memahami pelajaran yang diberikan guru, dan anak-anak masih belum begitu memperhatikan guru saat dijelaskan.



Gambar 14. situasi belajar pada pertemuan 2

## 2. Siklus II

- a. Hasil pengamatan pada pertemuan 3, seperti pada tabel berikut ini :

Tabel 20. Lembar Observasi Pertemuan 3

No	Aktivitas Yang Diamati	Siswa aktif	Jumlah Keaktifan	Persentase keaktifan
1	Memperhatikan penjelasan guru	7	36	58,3 %
2	Menjawab pertanyaan guru	7	34	58,3 %
3	Mengemukakan pendapat	7	31	58,3 %
4	Menyelesaikan tugas individu	8	37	66,7 %
5	Menyelesaikan tugas kelompok	8	42	66,7 %
6	Mengikuti permainan	8	44	66,7 %
7	Antusias dan semangat	8	34	66,7 %

Hasil pengamatan pada pertemuan 3 ini, secara presentase terjadi peningkatan pada tiap instrument, jika dibandingkan pada pertemuan 1 dan 2. Dalam tabel di atas dapat dilihat selama pelaksanaan pertemuan 3, terjadi 7 anak yang memperhatikan penjelasan guru, 34 buah jawaban pertanyaan, 31 buah pendapat, 8 anak yang berhasil menyelesaikan tugas individu, 8 anak yang bekerja sama dalam mengerjakan tugas kelompok, 8 anak mengikuti permainan, dan 8 anak yang antusias dan semangat mengikuti pelajaran.

Pada pertemuan ke 3 ini semua instrument yang diamati terlihat meningkat namun belum optimal. Secara keaktifan keseluruhan, terjadi peningkatan pada setiap instrument jika dibandingkan dengan pertemuan 1 dan 2. Peningkatan ini dipengaruhi oleh motivasi dan ketertarikan anak tentang materi pelajaran dalam proses belajar mengajar yang menyenangkan.



Gambar 15. Situasi belajar pada pertemuan 3

- b. Hasil pengamatan pada pertemuan 4, seperti pada tabel berikut ini :

Tabel 21. Lembar Observasi Pertemuan 4

No	Aktivitas Yang Diamati	Siswa aktif	Jumlah Keaktifan	Persentase keaktifan
1	Memperhatikan penjelasan guru	9	38	75 %
2	Menjawab pertanyaan guru	10	45	83,3 %
3	Mengemukakan pendapat	8	33	66,7 %
4	Menyelesaikan tugas individu	9	49	75 %
5	Menyelesaikan tugas kelompok	9	47	75 %
6	Mengikuti permainan	11	60	91,6 %
7	Antusias dan semangat	11	64	91,6 %

Hasil pengamatan pada pertemuan 4 ini, terjadi peningkatan pada setiap instrument, jika dibandingkan pada pertemuan 1, 2, 3, pertemuan ke 4 ini sudah optimal sesuai dengan hasil yang diinginkan oleh peneliti. Dalam tabel di atas dapat dilihat selama pelaksanaan pertemuan 4, terjadi 9 anak yang memperhatikan penjelasan guru, 45 buah jawaban pertanyaan, 33 buah pendapat, 9 anak yang berhasil menyelesaikan tugas individu, 9 anak yang bekerja sama dalam mengerjakan tugas kelompok, 11 anak mengikuti permainan, dan 11 anak yang antusias dan semangat mengikuti pelajaran. Keaktifan anak dalam mengemukakan pendapat menduduki presentase terendah yaitu 66,7%, hal ini karena untuk anak pra

sekolah, kemampuan untuk berpendapat masih belum begitu mengerti. Keaktifan anak dalam mengemukakan pendapat dilihat presentase dari pertemuan ke 1 sampai ke 4 terlihat kenaikan yang tidak terlalu besar. Keaktifan anak dalam mengikuti permainan dan antusiasme anak menduduki presentase tertinggi yaitu 91,6%, hal ini karena memang sifat dasar anak yang suka permainan.

Secara keaktifan keseluruhan, semua instrumen sudah tercapai secara optimal, kenaikan ini terjadi karena sebagian besar siswa sudah termotivasi dalam setiap instrumen.



Gambar 16. situasi belajar pada pertemuan 4

### 3. Perbandingan Siklus

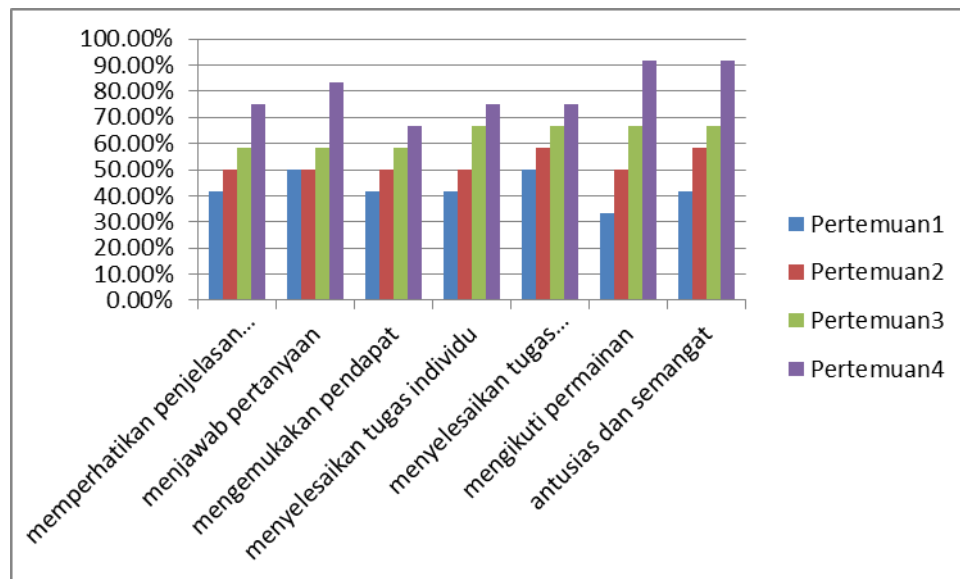
Berdasarkan pengamatan pada setiap pertemuan, maka dapat dilihat bahwa terjadi peningkatan pada tiap keaktifan. Kenaikan presentase keaktifan diuraikan sebagai berikut : (1) Perhatian anak terhadap guru, di pertemuan 1 terjadi 41,6%, pertemuan 2 terjadi 50% dan pertemuan 3 terjadi 58,3%, sedangkan pada pertemuan 4 terjadi 75%. (2) Keaktifan menjawab pertanyaan guru, di pertemuan 1 terjadi 50%, pertemuan 2 terjadi 50%, dan pertemuan 3



terjadi 58,3%, sedangkan pada pertemuan 4 terjadi 83,3%. (3) Keaktifan mengemukakan pendapat, pada pertemuan 1 terjadi 41,6%, pertemuan 2 terjadi 50%, sedangkan pertemuan 3 terjadi 58,3%, dan pada pertemuan ke 4 terjadi 66,7%. (4) Keaktifan menyelesaikan tugas individu pada pertemuan 1 terjadi 41,6%, pertemuan 2 terjadi 50%, pertemuan 3 terjadi 66,7%, sedangkan pada pertemuan ke 4 terjadi 75%. (5) Keaktifan menyelesaikan tugas kelompok, pada pertemuan 1 terjadi 50%, pertemuan 2 terjadi 58,3 %, sedangkan pertemuan ke 3 terjadi 66,7%, sedangkan pada pertemuan ke 4 terjadi 75%. (6) Keaktifan mengikuti permainan, pada pertemuan 1 terjadi 33,3%, pertemuan ke 2 terjadi 50%, sedangkan pertemuan 3 terjadi 66,7%, dan pada pertemuan ke 4 terjadi 91,6%. (7) Keaktifan dalam antusiasisme dan semangat anak pada pertemuan 1 terjadi 41,6%, pada pertemuan 2 terjadi 58,3%, sedangkan pada pertemuan ke 3 terjadi 66,7%, dan pada pertemuan ke 4 terjadi 91,6%.

Tabel 22. Perbandingan Persentase Keaktifan Per Pertemuan

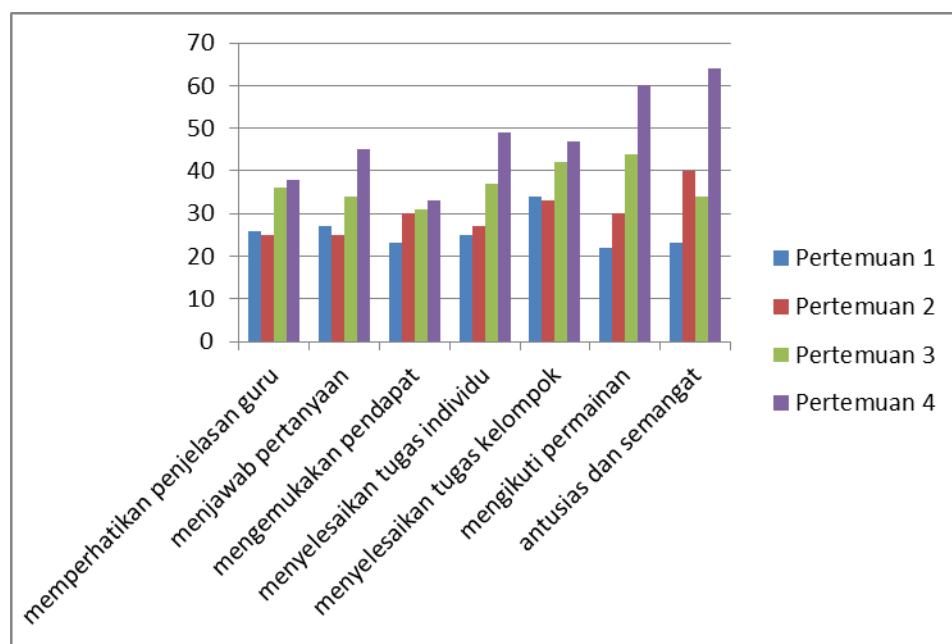
Aktivitas yang diamati	Hasil Presentase Pengamatan			
	Pertemuan1	Pertemuan2	Pertemuan3	Pertemuan4
<b>memperhatikan penjelasan guru</b>	41.6 %	50 %	58.3 %	75 %
<b>menjawab pertanyaan</b>	50 %	50 %	58.3 %	83.3 %
<b>mengemukakan pendapat</b>	41.6 %	50 %	58.3 %	66.7 %
<b>menyelesaikan tugas individu</b>	41.6 %	50 %	66.7 %	75 %
<b>menyelesaikan tugas kelompok</b>	50 %	58.3 %	66.7 %	75 %
<b>mengikuti permainan</b>	33.3 %	50 %	66.7 %	91.6 %
<b>antusias dan semangat</b>	41,60 %	58.3 %	66.7 %	91.6 %



Gambar 17. Grafik Kenaikan Persentase Keaktifan Per Pertemuan

Dalam pengamatan keaktifan dari tiap pertemuan ke pertemuan terdapat kenaikan jumlah point dari masing-masing keaktifan. Kenaikan jumlah point keaktifan diuraikan sebagai berikut: (1) Perhatian anak terhadap guru, di pertemuan 1 terjadi 26 buah, pertemuan 2 terjadi 25 buah, sedangkan pertemuan ke 3 terjadi 36 buah, dan pertemuan ke 4 terjadi 38 buah. (2) Keaktifan menjawab pertanyaan guru, pada pertemuan 1 terjadi 27 buah, pertemuan 2 terjadi 25 buah, sedangkan pertemuan 3 terjadi 34 buah, dan pada pertemuan 4 terjadi 45 buah. (3) Keaktifan mengemukakan pendapat, pada pertemuan 1 terjadi 23 buah, pertemuan 2 terjadi 30 buah, sedangkan pertemuan 3 terjadi 34 buah, dan pada pertemuan 4 terjadi 45 buah. (4) Keaktifan menyelesaikan tugas individu pada pertemuan 1 terjadi 25 buah, pertemuan 2 terjadi 27 buah, sedangkan pertemuan 3 terjadi 37 buah, dan pada pertemuan 4 terjadi 49 buah. (5) Keaktifan menyelesaikan tugas individu,

pada pertemuan 1 terjadi 34 buah, pada pertemuan 2 terjadi 33 buah, sedangkan pertemuan 3 terjadi 42 buah, dan pada pertemuan 4 terjadi 47 buah. (6) Keaktifan mengikuti permainan, pada pertemuan 1 terjadi 22 buah, pada pertemuan ke 2 terjadi 30 buah, sedangkan pertemuan 3 terjadi 44 buah, dan pada pertemuan ke 4 terjadi 60 buah. (7) Antusiasme dan semangat anak, pada pertemuan 1 terjadi 23 buah, pertemuan 2 terjadi 40 buah, sedangkan pertemuan 3 terjadi 34 buah, dan pada pertemuan ke 4 terjadi 64 buah. Untuk melihat secara grafik, dapat dilihat pada grafik di bawah ini.



Gambar 18. Grafik Kenaikan Jumlah Keaktifan

Peningkatan keaktifan belajar anak, membawa dampak bagi prestasi anak, keaktifan ini memotivasi anak untuk terus belajar. Hasil pengamatan terhadap upaya peningkatan keaktifan belajar anak pada pertemuan pertama, anak mulai antusias dengan model pembelajaran dan media elektronik yang diberikan guru, walaupun hasil pengamatan keaktifan masih belum optimal

dan menggembirakan. Pada pertemuan berikutnya sudah mulai ada perkembangan keaktifan yang positif. Dominasi anak terhadap keaktifan telah berkurang dan mendorong anak lainnya untuk memberikan kontribusi terhadap keaktifan. Anak mulai senang dengan model pembelajaran yang dilakukan. Dari hasil pengamatan penelitian ini menunjukkan hal yang baik, perlunya pengembangan dalam pelaksanaan metode ini setidaknya pola belajar sambil bermain ini dipertahankan.

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisa dari penelitian tindakan kelas tentang upaya peningkatan keaktifan belajar anak pra sekolah pada pembelajaran pengenalan angka, warna, dan bentuk geometri menggunakan media mikrokontroler melalui metode TGT dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

1. Penerapan metode *teams games* dan *tournament* pada pelaksanaan pembelajaran pengenalan angka, warna, dan bentuk geometri untuk anak TK adalah : a) Menyampaikan materi, b) Membentuk kelompok untuk *games* dan *tournament*, c) Memberikan penghargaan untuk kelompok pemenang.
2. Metode pembelajaran untuk pengenalan angka, warna, dan bentuk geometri untuk anak TK menggunakan metode *Teams Games* dan *Tournament*.
3. Peningkatan keaktifan siswa pada pembelajaran pengenalan angka, warna, dan bentuk geometri dengan strategi belajar cooperative TGT dengan hasil sebagai berikut :
  - a) Terjadi kenaikan persentase keaktifan pada setiap pertemuan.
  - b) Hasil akhir pencapaian persentase pada keaktifan perhatian anak terhadap guru diperoleh 75%.

- c) Hasil akhir pencapaian persentase pada keaktifan menjawab pertanyaan guru diperoleh 83,3%.
- d) Hasil akhir pencapaian persentase pada keaktifan mengemukakan pendapat diperoleh 66,7%.
- e) Hasil akhir pencapaian persentase pada keaktifan menyelesaikan tugas individu diperoleh 75%.
- f) Hasil akhir pencapaian persentase pada keaktifan menyelesaikan tugas kelompok diperoleh 75%.
- g) Hasil akhir pencapaian persentase pada keaktifan mengikuti permainan diperoleh 91,6%.
- h) Hasil akhir pencapaian persentase pada keaktifan antusiasme dan semangat anak diperoleh 91,6%.

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil dari penelitian tindakan kelas tentang upaya peningkatan keaktifan belajar anak pra sekolah pada pembelajaran pengenalan angka, warna, dan bentuk geometri menggunakan media mikrokontroler melalui metode TGT dapat diajukan beberapa saran sebagai berikut :

1. Penelitian ini dapat dikembangkan lagi agar dapat diketahui tingkat kualitas dan prestasi anak dari keaktifan belajar anak pada pembelajaran pengenalan angka, warna, dan bentuk geometri dengan menggunakan metode *Teams Games dan Tournament*.